昭和64年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第2号 通巻63号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

1989 2

特別定価530YEN

プロ野球 ファミリースタジアム(仮称)
琥珀色の遺言
サイオブレード
マスターオブモンスターズ
スナッチャー

ラスト・ハルマゲドン
アークス
ゴーファーの野望 EPISODEII
バランス・オブ・パワー
ゼビウス
レイドック2
きまぐれオレンジ☆ロード

特集 ボードゲームコンストラクション すごハ

■すごろくタイプのボードゲームが製作可能なのだ!!

特別付録 SUPER大戦略 デラックス下敷き

この付録で、ゲーム進行が超スムーズになる

ゲームの流れは変わった。

F1XDJ

■3.5インチ〈FDD〉内蔵■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載■〈ポーズボタン〉機能付■〈集中インジケーター〉装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備

HB-F1XDJ MSX2+ **新・発・売** ついに出た!
標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2 MSX2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ≪FDD≫内蔵■≪スピコン≫≪連射ターボ≫搭載■≪ポーズボタン≫機能付■≪集中インジケーター≫装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■≪2スロット≫装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか? とうとうボクはオリジナルゲームをつくったぞ!」

5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

してボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミン
説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい
づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで
でるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナル
ムをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲーム
イナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

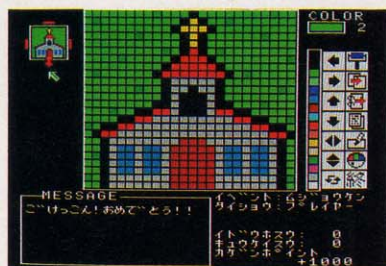
■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G,シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧下さい。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

特集 ボードゲームコンストラクション すごハ

昔からボードゲームは根強い人気があるけど、このところ霊界すごろく『たんば』や『地上げの王様』などの新しいタイプのものが登場。そこで今月の特集は、ボードゲームを自由にコンストラクションできる『すごハ』を紹介するとともに、話題のボードゲームの面白さについても追ってみたのだ!!

100
112
114

TS February 1989

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

SUPER大戦略 全マップ&兵器ユニット大紹介下敷き

スーパー大戦略フリークの、ツヨ〜イ味方になる下敷きなのだ！

ショート・プログラム・アイランド

NEW SOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	2	ラスト・ハルマゲドン
	2	3	FMパナアミューズメントカートリッジ
⇧	3	−	ぎゅわんぶらあ自己中心派
⇧	4	−	アークス
⇧	5	−	F-1スピリット3Dスペシャル
	6	4	マイト・アンド・マジック
	7	1	ディスクステーション創刊号
	8	8	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
⇧	9	−	コナミ・ゲームコレクションVol.1
	10	5	グレイテストドライバー
	11	6	イースII
⇧	12	−	レイドック2
	13	12	信長の野望・全国版
	14	14	THEプロ野球 激突ペナントレース
	15	17	パロディウス
	16	13	三國志
⇧	17	−	アウトラン
	18	16	シンセサウルス
⇧	19	−	コナミ・ゲームコレクションVol.2
	20	10	王家の谷 エルギーザの封印

ついにラスト・ハルマゲドンが1位に浮上。ものすごい勢いだね。FMPACも着実に順位を上げているし。それに今月は3位から5位までがすべて新顔なのだ。コナミ・ゲームコレクションVol.1もなかなかの人気。続編が大いに楽しみだね。イキのいいソフトがずらっと並んで、TOP30はますます盛り上がってしまいます。来月はさてさて……。

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
 シミュレーション
 パズル
 アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年11月1日から11月30日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		3670
パナソフト	MSX	メガROM＋SRAM	7,800円		3210
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		2840
ウルフ・チーム	MSX2	2DD	8,800円		2460
パナソフト/コナミ	MSX2＋	2DD	6,800円		1810
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		1530
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		1480
光栄	MSX MSX2	メガROM＋SRAM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		1430
コナミ	MSX2	2DD	4,800円		1360
T&Eソフト	MSX2	2DD	7,800円		1060
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		970
パナソフト/T&Eソフト	MSX2＋	2DD	6,800円		960
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		940
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		890
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		860
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	12,800円 14,800円		640
ポニーキャニオン	MSX2	メガROM	6,800円		570
BIT²	MSX MSX2	メガROM メガROM	6,800円 6,800円		550
コナミ	MSX2	2DD	4,800円		480
コナミ	MSX MSX2	メガROM メガROM	5,800円 5,800円		460

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
⇧	21	—	クインプル	BIT²
	22	7	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン
	23	25	イース	ソニー/日本ファルコム
	24	18	エグザイル	日本テレネット
	25	22	ドラゴンクエストII	エニックス
	26	11	ウイングマンスペシャル	エニックス
	27	26	F-1スピリット	コナミ
	28	9	イシターの復活	ナムコ
	29	21	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
	30	24	ハイドライド3	T&Eソフト

TOP5

1 ラスト・ハルマゲドン

●RPG ●ブレイングレイ

やっぱり、1位の座を射とめてしまいましたね。とにもかくにもものすごい人気。MSXマガジンでもこれでもかこれでもか、って徹底解析しちゃってるんだけど、お楽しみいただけてますでしょうか。アンケートはがきのソフト名の欄にも、このソフトを挙げる人が多いんだよね。まぁ、この本格派RPGの魔力にとりつかれてちゃって、よもすがらどっぷりとはまっちゃってる人が多いことでしょう。掛け値なしでおもしろいこのRPGゲーム、今の勢いがどこまで続くのか、あったかーく見守ってあげましょう。

2 FMパナアミューズメントカートリッジ

●アプリケーション ●パナソフト

先々月5位、先月3位と着実に歩を進めてきた『FMPAC』。今月は1位かな、と思いきや残念無念の2位でしたねぇ。でもアプリケーションながら3ヵ月連続でTOP5圏内、というだけでも十分ご立派なことです。

ところで、この5ヵ月間ずーっとTOP30圏内で頑張っていたパナアミューズメントカートリッジのほうは、ついに姿を消してしまいましたね。さよーなら。でも、代わりにこのFMPACが必ずや天下をとりますから、お楽しみに。というわけで、さて来月こそ1位の座に輝きますでしょうか。

3 ぎゅわんぶらあ自己中心派

●テーブルゲーム ●ゲームアーツ

待望の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』がついにTOP30にお目見えしました。しかもいきなりの3位なのだ。そりゃあ、漫画があれほどおもしろいんだから、ゲームもやってみたくなるというもの。あのユニークで型破りな漫画がどんな具合に仕上がっているのか、ここはひとつ自分の目でたしかめてほしいよね。麻雀をやったことのない人でも、くわしーいマニュアルが付いてるから心配ご無用。いったんやり始めたら最後、キミの心の奥底にひそんでいたギャンブラー魂が、むくむくっと起き出してきちゃうね、きっと。

今月の注目ソフト

12位 レイドック2

シューティングゲームの名作として名高い『レイドック』。で、このたびMSX2+版になって復活したのがこの『レイドック2』なのだ。やはりのっけから人気が出てしまいました。

やり始めたら興奮のるつぼと化すこのゲーム、もう試してみましたか。

TAKERU TOP10

おやおや、ダンジョン万次郎が初登場ながらいきなりトップの座に輝いてしまいましたね。先月6位だったぞわぞわーるどもどーんと2位にランクアップ。おかげさまでMSXマガジンのソフトは今月もなかなか好調な売れ行きなのです。ところで、突然3位にお目見えしたディスクステーション創刊準備号。売り切れちゃって買いそこねた人、タケルならまだまだ買えますので、ご安心を。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
2	ぞわぞわーるど	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)
4	ラドラの伝説	MSXマガジン	MSX、MSX2	2,000円(3.5D)
5	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
6	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
7	魔少女館	アイセル	MSX2	3,800円(3.5D)
8	ガイアの紋章	NCS	MSX2	4,800円(3.5D)
9	第4のユニット2	データウエスト	MSX2	6,400円(3.5D)
10	麻雀狂時代Special	マイクロネット	MSX2	5,400円(3.5D)

●12月2日現在

4 アークス

●RPG ●ウルフ・チーム

初登場なのに、一気に4位へランクインしてしまいました。ウルフ・チームの『アークス』、やってくれましたねぇ。

このゲーム、正統派のRPGでありながら、あれやこれやと斬新な試みがなされているのだ。まず、キャラクターの経験値がない。これはかなり画期的だよね。それに、武器の売買が不必要、ときたもんだ。おまけに、やたらめったら美しいグラフィック、とっても速いアクセス、涙が出ちゃうほどすばらしいミュージックなどなど。とにかく感動もののRPGなのです。来月あたりラスト・ハルマゲドンと首位争いしちゃうかも、ね。

5 F-1スピリット 3Dスペシャル

●アクション ●パナソフト/コナミ

お待ちかね『F-1スピリット3Dスペシャル』がさっそうと5位にランクイン。

超ロングラン・ヒットを打ち立てた前作『F-1スピリット』にまさるとも劣らない人気者になってしまいました。人気の秘訣はなんと言っても、2台のMSX2+を接続しての2人同時プレイ。もちろん史上初なのだ。そして画面は3Dだから臨場感たっぷりだしね。

というわけで、末長ーく夢中にさせてくれることウケアイのこのゲーム。本物のレーサーになったつもりで、思う存分プレイしてみてください。これから当分TOP30の常連になりそうな気配だね。

読者が選ぶ TOP20

なんと1位から9位までのソフトが、先月と同じランキングなのだ。安定した人気を誇ってるソフトばっかりだね。ラスト・ハルマゲドンも元気がイイ。イシターの復活が新登場！

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースII	日本ファルコム	1238
2	2	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	1090
3	3	ハイドライド3	T&Eソフト	659
4	4	信長の野望・全国版	光栄	497
5	5	三國志	光栄	425
6	6	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	420
7	7	パロディウス	コナミ	334
8	8	ドラゴンクエストII	エニックス	300
9	9	イース	ソニー/日本ファルコム	242
10	18	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	174
11	11	F-1スピリット	コナミ	151
12	10	グラディウスII	コナミ	149
13	12	アレスタ	コンパイル	140
14	14	シャロム	コナミ	89
15	―	イシターの復活	ナムコ	86
16	15	大戦略	マイクロキャビン	85
17	13	抜忍伝説	ブレイングレイ	82
18	―	ディスクステーション創刊号	コンパイル	81
18	16	沙羅曼蛇	コナミ	81
20	20	ジーザス	ソニー/エニックス	72

●12月2日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ	☎03-477-3343
ソフトクリエイト	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス 志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線 本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

近畿

店名	電話
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

寒い！ こんなに寒いと家のなかにこもりっきりになってしまいます。あったかい部屋でぬくぬくしながら、最新ゲームで楽しむ。冬はこれが一番ですね。というわけで今月のニューソフトだっ！

プロ野球ファミリースタジアム

MSXの"ファミスタ"はこんなふうになるぞ！

先月のニューソフトでもお知らせしたとおり、あのファミスタがついに発売される。そこで今月はナムコでの独占インタビューを中心にデデーンと報告するのだ!!

待ちきれなーい！

まさに電撃的に発売が決定したファミスタ。先月号の時点ではまだ本格的な内容が決まっていなかったが先日、ナムコから「ファミスタなんですけどね、ある程度決まりましたよ」との情報がはいった。というわけでさっそく東京は矢口渡にあるナムコへ向かった。

取材に応じてくれたのは、先月号の『ウハウハ😮ソフトハウス日記』にも登場しているナムコット事業部の河野さん。このゲームの開発リーダーだ。それでは現時点で決定しているファミスタの仕様を、順を追って説明しよう。

まず、プレイヤーが試合をする球場。先月は複数用意される、とあいまいな報告だったが、じっさいは2球場になるようだ。ひとつは屋根がついている全天候型のドーム球場。両翼100メートル、センターまでの距離が122メートルと、普通の球場よりも少し広くなっている。ホームランも少なそうだし、高いフライが屋根に当たって真下に落ちる、なんてこともありそうだ。もうひとつはよくある普通の球場。今のところ"青空球場"という仮の名前がついているが、これは両翼91メートル、センターまでの距離が119メートルという大きさだ。いったい、どんな球場で試合ができるのか楽しみだな！

⬆ナムコの河野さん。今回の取材でファミスタに込める熱意がひしひしと感じられた。一日も早くだしてくださいね。

華やかなファミスタの歴史を振り返る

ファミリースタジアム

元祖！ シャキシャキした動きとテンポのいい試合展開、親しみやすいキャラクター、それに比較的簡単な操作性がユーザーに受け、大ヒットする。まさに野球ゲームの草分け的存在である。

ファミリースタジアム'87

基本的な操作や画面構成は前作のまま。選手データが新しいものに変更され、チーム構成も若干変わった。そういえば史上最強(？)のチーム、メジャーリーガーズが登場したのがこのときである。

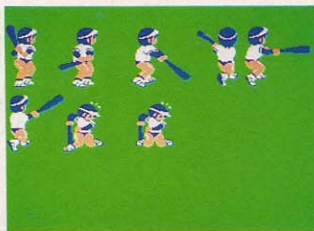
アーケード版ワールドスタジアム

球場が3つのなかから選べたり、声がでたりと、ワンランク上といったイメージが高くなった。環境の関係上、試合のテンポが早くなっている。名前どおり"ワールド"なイメージが感じられる。

こうなるのだ!

さーて、お次はみんなが一番気になるチーム数だが、やはり18チームが用意されるようだ。いったいどんなチームが名を連ねているのか、というと……。まずはみんなのよく知っている球団が12、そしてめちゃくちゃパワフルな外人選手がひしめき合う〝メジャーリーガーズ〟やナムコの主力ゲームキャラクターから構成される〝ナムコスターズ〟は、他機種でもおなじみだね。そのほかにも往年の球童たちが集まった〝オールドボーイズ〟、まったく謎の強力チーム〝オールドリームス〟、はたまた男性パワーに負けじとがんばる女のコチーム(名前は未定)だってあるのだ。おっといけない、一番大事な〝ナムコシャインズ〟が抜けていたな。じつはこのチーム、ひとりプレイで、全チームに無敗で勝たないと現われない、めったにお目にかかれない謎のチームなのだ。これだけチームがあると、どのチームと試合をしたらいいのか悩んじゃいそうだね、ほんとに。

さて、話は変わってゲームモードだ。ひとり用の目的は、自分のチーム以外のチームに全勝し、その後出現するナムコットシャインズ(一度でも負けると現われない)との試合に勝つというもの。ただし先攻、後攻や球場、それに対戦相手の順番はランダムになるようだ。

人間対人間の熱き戦いが繰り広げられるふたり用だが、他の機種と違って〝日本シリーズモード〟というものになる。名前でわかると思うが、7戦勝負で先に4勝すると勝ち！　というものだ。なんだかじっさいのプロ野球のようだね。

画面構成はこんなふうになるようだ。あくまでも開発中の画面ですけど。PCエンジンのワースタに近いようだね。

MSX2+専用になるので、気になっていたスクロールの問題もどうやら解決されそうだね。早くプレイしたい！

パックマニアも出る!!

本当はファミスタの取材だけを目的としていたのだが、なんと、『パックマニア』がファミスタよりも一足早く発売されるようなのだ。これは今回の取材で明らかになったもので、機種はMSX2(！)、メガROMで価格は今のところ未定だ。「え、2？　2＋じゃないの？」。ところが大丈夫なのです。ちょっとサンプル版を見せてもらったんですけど、あの斜めスクロールがスムーズ！　これはビックリもんですよ。河野さんも「ね、いいデキでしょ！」と太鼓判を押したくらい。うーむ、ナムコさんのパワーはとどまるところを知らないと痛感したのだった。

画面が見えるかな？　ここでプレイしているのは前のバージョンだけど、動きは原作にかなり近かったぞ。

そして、このゲームの目玉となるのが〝ペナントレースモード〟だ。全チームから6チームを選択して、なんと130試合を行なうのである。もちろんデータはセーブすることができるので、ジックリと腰を据えてプレイできる。試合時間(勝負がつくまで試合をするか、延長12回までか)やエラーの有無は、球場によって違うようだ。あとはおなじみのウォッチモードだ。

そのほかにも企画があがっているタイトルがある。あまり詳しくはいえないけど、あのゲームの第2弾とかね……。

そのほかの特徴だって、かぞえきれないほどあるぞ。ピッチャーのスタミナが切れてくるとハァハァと肩で息をしたりスイッチヒッターが登場したり、はたまたファインプレイ（ジャンピングキャッチや横っとびなど）などもあったり、審判が声を出してジャッジしたりするってんだから、まさに実戦さながらの演出ぶりだ。まだある。打順の変更やチームエディットだってできちゃう。ひぇー！

ハードの関係上、MSX2+専用になってしまったが、それだけ完成度が高いぞ。期待してもいいみたいだね。キミもファミスタやりたさに2+を買ってはいかが？

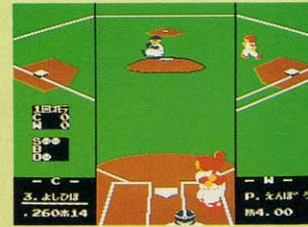
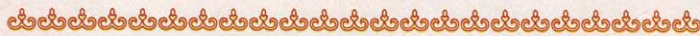
PCエンジン版 ワールドスタジアム

アーケード版を参考にして作られたため、グラフィックが繊細。ドーム球場なので、屋根を突き破るホームランが豪快！　新しく守備の乱れが要素に加わり、よくエラーするのには泣かされるのだ。

PC88VA版 ファミリースタジアム

〝究極のファミスタ〟と呼ばれるほどのデキのよさ。選手などに見られるパソコン特有のち密なグラフィックが美しい。オリジナルチームであるゲームアーツがもう、強いのなんのって、あんた……。

ファミリースタジアム'88

最近発売されたばかりのファミスタ最新版。球場も4つに増え、ファインプレイやチームエディットなど、さらにユーザーフレンドリーな仕上がりとなっている。MSX版はこれに近いものになりそうだ。

アクション
■ナムコ
■MSX2+専用・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売日未定
■価格未定

琥珀色の遺言

いつも完成度の高いアドベンチャーゲームで私たちを魅了するリバーヒルソフトから、1920年代にスポットを当てた新シリーズが登場！　その第１弾が『琥珀色の遺言』なのだ。琥珀色に輝く西洋館で起きた殺人事件に藤堂龍之介が挑む。

⬆次から次へと美しいグラフィックが現われるのでまばたきもできないっ！

どっちを向いても全面琥珀色!

殺人事件は"華"の裏で

多くの人が待ち望んでいた、リバーヒルソフトの最新作『琥珀色の遺言』。これは1920年代にスポットを当てた、自信にあふれる新シリーズの第１弾なのだ。

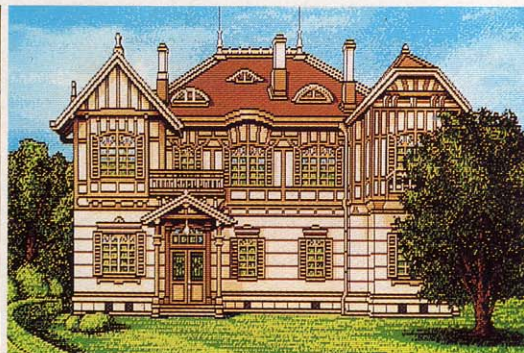
1920年代といえば、第１次世界大戦が終わりを告げ、全世界が束の間の平和に心から酔いしれていた時代。そしてその頃の日本は、ようやくモダニズムの夜明けを迎え、ものすごい速さで西洋の文化を吸収していた。

大正元年、貿易商の影谷恍太郎は小高い丘の上に壮麗な西洋館を建てた。夕暮れ時になるとその洋館の白い壁が美しい琥珀色に染め上げられることから、いつの頃からか人々はこの屋敷を"琥珀館"と呼ぶようになった。

ある朝、琥珀館の当主影谷恍太郎が死亡した。死因は猛毒草トリカブトによる中毒死。恍太郎は毎朝、薬草入りのお茶を飲むという習慣があった。それを知っていた何者かがこの朝お茶に毒草を入れたらしい。しかし地元の警察の調査は一向にはかどらず、難航を極めながら２週間が過ぎていった。

この状態を見かねた影谷家の執事辰野銀蔵は、私立探偵の藤堂龍之介に極秘の捜査を依頼する。表向きは恍太郎の甥である芳明の友人として影谷家に潜入し、殺人事件を内密に調査するのだ。もちろんそのことは家の中の人間に気づかれてはならないし、その調査の結果がどうであれ、判明した事実は絶対に口外してはいけないという条件つきである。

影谷家を訪れた龍之介は銀蔵から芳明を紹介された。驚いたことに２人はお互いの顔に見覚えがあった。じつは１年前の夏、日本に向かうドイツ汽船の長い航海を共にした友人どうしだったのだ。

琥珀館全景

⬅これが舞台となる琥珀館だ。事件が解決する頃には夕暮れの風景になる。

主人公は藤堂龍之介だ

さてゲームのオープニングを紹介したところで、新シリーズの主人公藤堂龍之介なる人物についても紹介しておこう。

裕福な華族の三男坊に生まれ、16歳で渡英、８年間の洋行生活。英、仏、独の３ヵ国語に通じ、じつに様々な教養を身につけている。ふうっ、いいことずくめでタメ息が出てしまう。しかしこれで終わりではない。その容貌は日本人離れしており、手足はすらりと長く（ええい、まだあるぞ）、鼻筋の通った彫りの深い顔だちはパリの青年貴族に見劣りもせず、気品が漂いすべてにおいて嫌みがない。うわー、よくもこんなに条件が揃ったもんだ。このうえないいい男ということなんでしょうね。ま、自分が龍之介になるわけだけどね。

だ、だれ、この人?

⬆んまー、知性派の美人。ゲーム中にもよく似た人が登場するが、同一人物なのだろうか。

顔色だって、ほれ、このとーり

⬆顔色に注目！　話しかける前はこのように背景の琥珀色に近いのだが、話し始めると……。

⬆はい、背景から浮かび上がるように白っぽくなるのです。細かい気配りが嬉しいね。

⬆龍之介は客人として迎えられ、2階のこの部屋を使うことになった。頭の中を整理するときには、ここが一番だね。

⬅影谷家の家系図はホント複雑。線で結ばれていないのは使用人や客人。

⬅捜査状況の分析もひと目でわかる。うーん、こりゃまだまだだな。

自室に戻って捜査状況分析

集めた情報や証拠品は、大ざっぱではあるが自然に龍之介の捜査メモに書き込まれていく。それを見るには、2階にある龍之介専用の客室へ戻ればよいのだ。

この部屋では、影谷家の家系図を中心とした人間関係図を見ることもでき、ゲームの進み具合によって各関係者の状況が色で示される。容疑者についてはさらに調書として書き出されるのでとても重宝する。進行状況の分析もしてくれるので、これを心の励みとして捜査を続けよう。

しかし、自然に分析されるとはいってもあくまで大ざっぱ。細かいことは付録のシステム探偵手帳に書き込むこと。この手帳にはプレストーリーとなる小説も収められているので、よく読んでおこう。

1920年代を見事に再現

ストーリーにおける完成度の高さは期待どおりだ。このあたりは定評のあるリバーヒルソフトだから、決して妥協はしていない。

舞台となる1920年代を正確に再現するために、現存する西洋館をはじめとし、その時代のインテリアや装飾品などを綿密に取材したらしい。その苦労の成果がゲームのいたるところに見られる。

2＋でプレイすれば楽しさも倍増！　というのも、オープニングやゲーム中の数ヵ所で自然画が現われるのだ。これがまた美しい！これまでにも自然画をとり入れた2＋のゲームをいくつか見てきたが、今のところこれが群をぬいていると言ってもいいだろう。それほどよい出来映えなのである。

〝見る〟ことの楽しさに加えて〝聴く〟ことの楽しさへの配慮も忘れず、FM音源対応で全14曲が用意されている。曲はすべてフランスの作曲家マスネーによるもので、小説『マノン・レスコー』を題材とした歌劇『マノン』のために書かれたもの。小説の哀しさを表現した音が琥珀色によく似合う。

そして連続殺人事件へ

ここでもう一度ストーリーの説明に戻ることにしよう。

被害者の影谷悦太郎は遺言の代わりに西洋骨牌(タロットカード)を残していた。各カードの持つ意味はゲーム中で知ることができるので頭に入れておこう。ストーリーの流れもわかりやすくなるしね。

移動できるのは琥珀館とその庭だけ。とはいっても部屋の数は40近くあり普通なら迷子になりそうな広さ。でもその点は心配いらない。なんといっても全館マップ付き移動モードがあるから、迷わず簡単に移動できてしまうのだ。

ゲームスタート時は考えるより行動が先なので、その便利な移動モードを使って多くの人に会おう。関係者がいつも全員館内にいるとは限らないが、一巡するころには自分の捜査手順も絞れてくる。

影谷家の一族というのはとても複雑な構成になっているので、家系図を見ながら整理していこう。

そして、影谷家の内情がわかりかけた頃に第2の殺人が……！

⬆厨房にいるのは、悦太郎が神戸から連れてきたフランス料理のコック。いつも夫婦そろってここにいるのだ。

⬆こんな豪華な階上広間のある家なんて、滅多にお目にかかれない今日このごろ。住んでみたい気もする。

⬆せめて弟や妹たちだけでも学校に行かせてやりたいという一心で働いている女中の春。どこか寂しげだ。

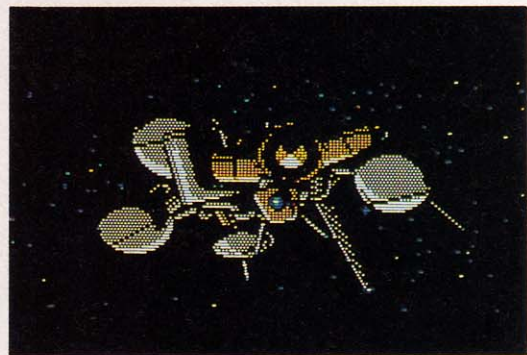
➡顔を見ただけで金持ちとわかるぞ、この子たちは。

➡広間をぬけると大廊下。廊下に大も小もあるもんか。

アドベンチャー
■リバーヒルソフト
■MSX2、MSX2＋兼用・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格9,800円

SFアニメーションアドベンチャー、参上!

サイオブレード
PSY-O-BLADE

その昔、『惑星メフィウス』というアドベンチャーゲームを出して大ヒットしたT&Eソフト。そのT&Eソフトが再び帰ってきた。セプテミウス2に何が起こったのか? 新たなドラマが始まるのだ。

⬆キャサワリーからのアクセスを依然として拒むセプテミウス2。

⬆途中、ヒロインのソフィアと、甘いラブシーンがあるかもしれな……い!?

設定がSFしています

久々の大作アドベンチャー、『サイオブレード』。今月は宇宙編の舞台と、その斬新な操作性などについて紹介してみようと思う。

キース・マクダネルが活躍する宇宙編では、物語の核心となるニューロコンピュータ、〝ラクーン〟が鍵を握っている。今回の事件もメインコンピュータであるラクーンに何がしかの異常が起きたため、セプテミウス2に異常が起きたわけだからね。

では、ニューロコンピュータっていったい何なのだろう。これは、あの有名なA・クラークの『2001年宇宙の旅』にも出てきた、HAL9000のような人工知能を持つコンピュータの一種のこと。ニューロというのは、人間の神経細胞〝ニューロン〟からきた言葉で、人間の脳の仕組みに似せることによって、より複雑な処理を可能にしたアナログコンピュータのことだ。

しかし、ここに問題が起きる。もし、そのコンピュータが人間以上の知識を持ってしまったら? また、学習をする際に、間違ったことを教えられていたとしたら?

ラクーンの設計者、シュルツ博士が幽閉されたのも、そのあたりに秘密があるのかもしれない。

最近はやりのサイバーパンクっぽい雰囲気もあるこの『サイオブレード』、深まる謎、謎、謎なのだ。

だからといって、いじわるな謎解きはいっさいない。『サイオブレード』はストーリー展開重視のアドベンチャー。キャラクターどうしの会話を見逃さないよう進めていけば、次に何をすればいいのかがすぐにわかるはずだろう。

全編にアニメーションが使われているのも、あくまでシーンごとの見せ場を作るため。ここは映画を見ているような気分になって、じっくりとこのゲームの世界を堪能してほしいのだ。あっと驚く展開に、のめりこむこと間違いなしのアドベンチャーゲームだぞ。

最近またアドベンチャーゲームの人気があがっているようだし、挑戦してみようぜ!

アドベンチャー
- T&Eソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格8,800円

マウスでクリック! 操作は簡単

『サイオブレード』は、何とマウス1つですべての操作ができるという便利なシステムになっている。

やり方はとっても簡単。コマンドの選択や実行は、アイポイントカーソルと呼ばれる画面上の白い矢印を希望するコマンドにあわせて、ボタンをクリックするだけ。

たとえば、人を調べるときや話したいときは、その人物にあわせてボタンを押すだけなのだ。

間接的に操作

どれだけこの操作方法が便利なのかを具体的に説明してみよう。一例としてエレベーターで移動したい場合。まず「移動」のウインドーを開く。そして行き先を「エレベーター」にすれば行ける階が表示されるのだ。

直接に操作

もっと簡単な方法。画面上のエレベーターのコンソールの部分に直接カーソルを持っていき、ボタンをクリック。すると、いきなり何階に行くのかという行き先が表示される。視覚的な操作ができるのが魅力だ。

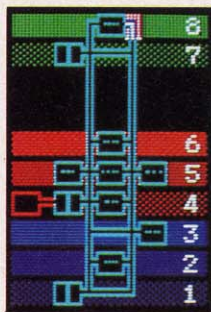
宇宙編の舞台〜

セプテミウス2、キャサワリー

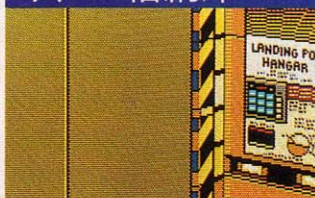
船内で何かが起こる!

宇宙編でまず最初にやらなければならないことは、セプテミウス2で起きた謎の事故の原因をつきとめることだ。しかしメインコンピュータであるラクーンはいまだアクセスを拒否し続けているし、セプテミウス2に入った亀裂を調査したくとも、その機関部などがある4階から下には降りていってくれないのだ。

とにかく始めは船内の部屋をくまなくまわってみよう。何か見つかるかもしれない。

セプテミウス2は8階構造になっており、各フロアは2基のエレベーターでつながれている。主人公であるキースは作業中である他のスタッフからさまざまな情報を集めていくのだ。何事も行動だぞ。

8F コックピット

⬆セプテミウス2の指令塔ともいうべき場所 キースはここでさまざまの指令を受けるのだ。

7F 格納庫

⬆格納庫の中には何があるのだろうか。扉はいまだ堅く閉ざされたままだ。

6F カプセル室

⬆ドナシ夫妻を蘇生中のドクターがいるのだ。

5F コンピュータ室

⬆ソフィアがラクーンにアクセスを試みている。重要な事実がここにも隠されている。

5F 資料室

⬆マークとフェミニンがセプテミウス2の資料を検討しあっている。

5F 実験室

⬆さまざまな薬品が置いてある実験室。何かありそうなんだけど……。

4F 居住室

⬆ドナン夫妻が使っていた部屋だ。部屋の中をよく探してみよう。

4F 第1エアロック

⬆2隻の宇宙船をつなぐ重要な場所なのだ。

キャサワリーエアロック

⬆救命艇キャサワリーとセプテミウス2をつなぐエアロック。データを取るため何度も訪れる場所になりそうだ。

3Fへ

キャサワリーへ

地上編もあるぞ

地上編だってあるぞ。こちらでは、ラクーンの設計者であるブルーノ・シュルツ博士を助けるのが目的。主人公は肉体派のヒューイ・マークフィールド。宇宙と地球という遠くはなれた場所で2つのドラマが進んでいくわけだ。また、地上編ではシュルツ博士を助けるところで、3D迷路タイプのアクションシーンも用意されている。

とにかく、地上編も楽しみに待っててほしい。詳しいことは次号あたりで紹介するつもりだからね。

⬆船内で驚くべき事実を発見!! いったい船内で何が起こったのか?

深まる謎に、乞うご期待!

モンスターを使いこなせ!

マスターオブモンスターズ

『大戦略』シリーズにファンタジーの要素をタップリとふりかけたのが、この『マスター オブ モンスターズ』。モンスターたちを操り、大魔王になるために戦うんだ。

⬆画面はすべて開発中のものです。

戦略が決め手!

マスターオブモンスターズは、基本的にはスーパー大戦略と同じシステムのシミュレーション。自分の部隊を進めていき、敵の本拠地に向かって攻め込む。そして、敵をやっつけたら勝利となるわけだ。ただ、ファンタジー・ウォーゲームとうたってあるように、いろいろなモンスターが出てきたり、魔法を使う、精霊を呼び出すというコマンドなど、かなりファンタジーの味付けがされているわけ。

ゲームは、キャンペーンモードとマップモードの２種類の遊び方があって、キャンペーンモードでは８種類のマップが用意されている。１人のプレイヤーが、コンピュータを相手にキャンペーン１から順に戦っていくんだけど、勝利を収めて次のマップに進むと、前のマップで得た魔力と、モンスターのレベルを引き継いだ状態から戦いを始められる。

また、マップモードでは、20種類のマップの中から好きなものを選んでプレイできる。このとき、１人のプレイヤー対コンピュータの対戦だけではなく、４人までのプレイが可能だ。

マスターと呼ばれる魔法使いは、全部で５人。LAW系(法と秩序を象徴する）のウォーロックとソーサラー、CHAOS系(混沌と無秩序を象徴する）のネクロマンサーとウィザード、NEUTRAL系(中立)のサモナーだ。プレイヤーは、自分の好きなマスターを選んでプレイを始める。それぞれのマスターはモンスターを召還して、それを使って戦っていくわけだね。

⬆MSX2のタイトル画面も、なかなか凝っているね。

⬆お馴染みのヘックスの画面だ。スーパー大戦略とウリふたつ!?　の兄弟なのだ。

⬆タワーを占領していくことで、ドンドン有利になる。

これが5人のマスターたちだ

５人の魔法使い、すなわちマスターは、兵となるモンスターたちを操って戦いを行なう肝心カナメの大事な人。自ら戦うこともあるけど、普通は自分の城にドンと構えて、魔法を使ったり精霊を呼び出したりする。

また、マスターによって召還できるモンスターの種類は違っている。これは大戦略における生産タイプだと思ってもらっていい。要するに、５つのタイプがあるということだね。

ウォーロック

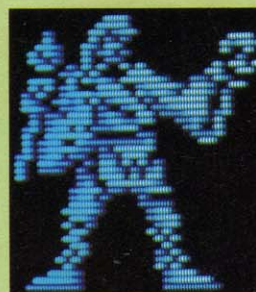
⬆法と秩序を象徴するLAW系。ファイアーの精霊で、敵を痛めつける

ソーサラー

⬆ウォーロックと同じくLAW系。精霊はエアー。ペガサスなどを召還する

サモナー

⬆NEUTRAL系 すべての精霊を呼ぶことができる LAWとCHAOSの中庸をいく

ネクロマンサー

⬆混沌と無秩序を亀徴するCHAOS系。ウォーターの精霊を吸び出せる。

ウィザード

⬆ネクロマンサーと同じCHAOS系だ。アースの精霊を呼んで戦うのだ。

成長するモンスター

このゲームでは、魔法を使ったりモンスターを召還する場合など、何をするにも自分の持っている魔力が消費される。この値は大魔法やモンスターの種類によって違うんだけど、魔力が足りないと、自分の思いどおりにゲームを進められなくて悔しい思いをするということも、十分にありえるのだ。

魔力は１ターンごとに一定の値が追加される。この値は最初に設定でき、最高100まで。また、大戦略シリーズの都市にあたる"塔"を占領することで魔力が増加する。塔を占領するのは重要なことで、このほかにも、モンスターが戦闘で受けたダメージも、塔にいると少し回復するんだ。

⬆モンスターたちをドンドン進めて、塔を占領していくと有利に展開できるぞ。

大魔法が使えるのは、１ターンにつき１回のみ。移動が終わったモンスターを再び移動したり、戦闘で受けたダメージを回復させるなどのほか、中には、敵、味方関係なくダメージを与える、いささかヤケクソ気味の"流星"なんてのもあるぞ。ヤブレカブレだね。

自分でマップを作ろう！

マスターオブモンスターは、オリジナルマップを作成できるエディット機能がついている。自分の頭でよーく考えて、おもしろいマップを作ってみよう！　工夫次第で、味わいのあるすばらしいものができるんじゃないのかな。友達同士で、自作のマップを比べてみるのも盛り上がりそうだ。

⬆20種類の地形を組み合わせて、オリジナルマップを作ってみよう！

ところで、お馴染みのヘックスのマップには20種類の地形がある。モンスターが移動できる距離や範囲は、この地形に大きく影響されるんだ。セイレーンやクラーケンなどは、水の上のほうが得意だし、バーバリアンは、陸上じゃなきゃダメ！　というようにね。

で、ゲームが進行してくると敵のモンスターとぶつかって、戦闘が行なわれるのだ。そこで、敵をやっつけると経験値がグーンとアップし、その増加に従ってモンスターの攻撃力も上がる。やがて経験値がある一定のレベルに達すると、成長するモンスターもいるのだ。たとえばドラゴンは、ドラゴンロード、ファイアードラゴンといった具合。それだけに、大戦略シリーズの兵器ユニットよりも、自分で手塩にかけて育てた子、という感じがして愛着がわいてくる。

シミュレーションは苦手だ！　という人にも、ファンタジーの要素がいっぱいで、楽しめそうだね。

⬅戦闘シーンでは、このようなリアルファイトを見ることができる。

シミュレーション
■システムソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64M
■発売中
■価格6,800円

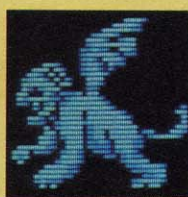
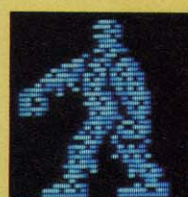
モンスターを呼び出せ

各マスターと共に、モンスターたちもこのゲームの主役だね。プレイしていると、思い入れがグッと強くなるんです、ハイ。

モンスターは全部で42種類。大魔法によって呼び出される精霊（エレメンタル）が４種類だ。このモンスターや精霊たちをうまく使って、戦っていくことになる。

モンスターには体力を現わすヒットポイントがあり、攻撃を受けると減少して０になると死んでしまう。

また時刻によって、攻撃力に影響が出てくるぞ。１ターンごとに朝→昼→夕→夜と変化するから、それにも要注意なのだ！

⬅牛人族のミノタウロス。成長するとゴーゴンになるんだ。

⬅飛翔族のマンティコア。スフィンクスに成長するぞ。

⬅ゴーレム。スタチュー族だ。ストーンゴーレムになる。

➡水棲族のクラーケン。タコの怪物といった感じがするね。

➡ドラゴン。ドラゴンロードかドラゴンゾンビに成長する。

➡デーモン。悪魔族で、成長するとアークデーモンになるんだ。

⬅デーモンと同じく悪魔族のレイス。わけわかんない形だね。

⬅戦士族のバーバリアン。勇敢に戦い、成長すると騎士になる。

⬅エレメンタルのウォーターだ。そのターン限りで消えてしまう。

青い石に隠された秘密とは
アンジェラス
〜悪魔の福音〜

ちょっとグロテスクなシーンも登場するけど、絵の美しさはさすがエニックス。グラフィックを観賞しながら、アニメ感覚でアドベンチャーしてみようか。

⬆エリスが日本で奇病にかかったエイミを見舞う。この場面だけはキミはエリスとして行動するのだ。

⬅奇病の第１の犠牲者、バイエルン建設のシュミット氏。ペルーでの記念式典で急死を遂げる。

アドベンチャー
- ■エニックス
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■1月下旬発売
- ■価格8,200円

正体不明の奇病が発生

事件の発端はペルー。それまでなんともなかった人間が、突然苦しみだし、あっという間に息絶えてしまったのだ。全身は緑色になり、体中の血管は浮きだしている。検死の結果は正体不明の奇病。それ以上の原因の追及も行なわれないまま、事件が片付けられようとするころ……日本で第２の犠牲者が現われた。

また、この事件の調査のため、急きょロンドンへと呼び戻された新聞記者ブライアンは、偶然にも機中でこの奇病と遭遇する。症状はまったく同じ。血管が浮きだし緑色に変色した遺体。そして、その傍らには、なぜか青い石が不気味に光っているのだった……。

こんなストーリーで始まるのが、エニックスの自信作『アンジェラス』。1年ほど前に発売され話題となった『ジーザス』の流れをくむ(と思われる)、グラフィック重視のアドベンチャーゲームだ。プレイヤーはブライアンに扮し、会社の同僚であり恋人でもあるエリスとともに、奇病を追って世界中を駆け巡るというわけ。

でもこのゲーム、謎解き自体はそんなに難しくない。ストーリーに沿って行動していけば、自然とエンディングに到達できるという具合だ。良質の映画を観るように、自分が主人公になりきって（この〝なりきる〟ってのがポイントだね)、物語を楽しみながらプレイしてほしいな。

また、アンジェラスではじめて採用された面白い機能として、アプリシエイションシステムというのがある。これはゲームをクリアーした時点で、ストーリーを最初から最後まで、文字どおりアプリシエイション(鑑賞)できるというもの。ゲームを終えた満足感とともに、感動がよみがえるというわけだね。今年の冬は、キミの家でMSXシアターを開いてみてはいかがかな？

表情豊かなキャラクターたち

写真を見れば納得してもらえると思うけど、アンジェラスに登場するキャラクターは、だれもが個性的でいきいきしている。なんだかアニメのワンシーンを見ているみたいだね。

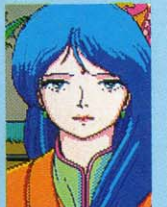
それもそのはずで、実はこのゲームのキャラクターデザインを担当したのは土器手司氏。名前を聞いてピンとこない人でも、〝アニメ版『ダーティペア』のキャラクターをデザインした人〟といえばわかるかな。アニメーションの世界では、知る人ぞ知る有名人なのだ。

そんな土器手氏が、アンジェラスのために描き下ろしたオリジナルグラフィックは100枚以上。しかも、しっかりとアニメ処理がほどこされているぞ。これはファンならずとも、プレイしてみたくなるね。

➡主人公のブライアン。新聞記者なのだ。

また、音楽を担当したのは、ドラゴンクエスト以来すっかりゲームの世界でもお馴染みになった、すぎやまこういち氏。さらには、アニメビデオで活躍中の会川昇氏が原案に参加と、そうそうたるメンバーが勢ぞろいしているのだ。これなら、ゲームが面白くならないわけがないもんね！　期待しちゃおう。

⬅ハートナーのエリス。かわいいね。

⬆事件解決の鍵をにぎるという謎の女性。

⬆ペルー警察のバルドン警部。なかなかシブイお方！

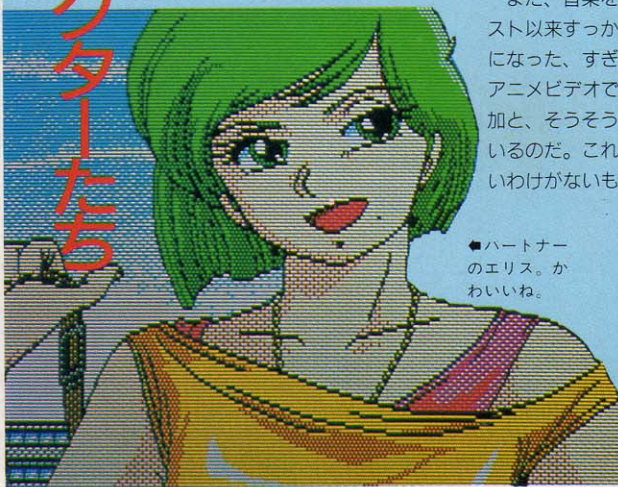
プックプクした幽霊君が大活躍

幽霊君

PUSH TRIGGER TO START

6 START
CONTINUE

COPYRIGHT 1988 SYSTEM SACOM

⬆コンティニューも付いていて、死んだところの少し前から始まるのだ。

コミカルでカワイイ"幽霊君"が、おちょこ玉を連れて閻魔大王に会うべく地獄の世界で大暴れ。画面の雰囲気とは裏腹に、かなりマジなアクションなのだ。

閻魔大王に会えるかな

「あれっ？　ここはどこだろう」と気がつくと、自分は幽霊になっていたのだ。ガーン。地獄からやっとの思いで逃げてきたという、"おちょこ玉"に、「地獄で妖怪たちが大暴れしているんだ。助けて！」と頼まれてしまった幽霊君。地獄の閻魔大王に会えば何とかなるかもしれないと、妖怪たちを蹴散らしながら、閻魔大王に会いに行かなければならない！　というストーリーで始まるコミカルアクションゲーム、『幽霊君』。

幽霊君の攻撃方法には、"バックアタック"というどんケツで敵をふっとばすものと、"おちょこ玉"という相棒を敵にぶっつけるという2通りがあるぞ。この技を使い、敵を倒すのだ。敵を倒すとお金が出るから、それを集めて、地獄の道中に隠れているアイテムを買っていこう。

また、ところどころにボーナスステージのような隠れステージがあって、ここではお金やアイテムをたくさん取ることができるよ。各ステージにはボスが待ち構えていて、そのボスを倒せばステージクリアーというわけなのだ。

バックアタックはキョーレツなダメージを敵に与えるんだけど、ATTACKゲージがないと使えないとか、豊富なアイデアがたっくさん。音楽も、とてもリズミカルで感心してしまう程のデキだし、操作性もかなりよくて気持ちよくプレイできるのだ。

⬆この難関を越えると、おちょこ玉が2人になるよ。攻撃力が上がるね。

⬆ムムッ。怪しいと思ったところは、バックアタックで壊せ。すると……。

⬆奈落の穴のボスをついに倒した。かなり動きが速いのでタイミングが大事だよ。

⬆ここがスタート地点の地獄の入り口。閻魔大王に会うことができるかな。

⬆ぬりかべのようなボス。けど、コイツは一番弱いボスなのだ。楽勝だわさ。

⬆最初の大ボスだ。直接ダメージを与えられないので、ザコキャラをふっとばせ。

個性豊かなボスたち

幽霊君には、多彩なザコキャラと強いボスキャラが登場するのだ。ステージの中盤には小ボスが出てきて、そして最後に大ボスがいる。その大ボスを倒せばステージクリアー、といった具合。これらのボスたちは、奇想天外な攻撃パターンを繰り広げてくるぞ。ボス攻略には、反射神経とタイミングが要求されるのだ。

⬆三途の川には魚の"小ボス"が待ちかまえているぞ。バックアタックで倒せ！

⬆ウニのようなヤツだなあ。ちなみにバックアタックは効かないのだ。

アクション
- ■システムサコム
- ■MSX2・ROM
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■近日発売予定
- ■価格6,800円

イメージ一新!! おもしろさも数倍に

新九玉伝

➡登場人物のおもしろさは天下一品。不思議なキャラクターがたくさん出てくるのだ。

ひゃー、なんてスムーズなキャラクターの動き。あんまり気持ちがいいので、意味もなく走ってしまいそう。前作以上のおもしろさで登場の『新九玉伝』に、キミはきっと大満足!!

動きがスムーズなのだ

1月号でもちらっと紹介した新九玉伝、今回はもっとくわしく説明するぞ。まずはストーリーから。

満福寺の双子の小坊主、〝ちんねん〟と〝そんねん〟の手により、九玉が封印されて数百年。ところが、何者かによって封印が破られてしまい、人々は恐ろしい妖怪たちにおびやかされていた。そこで登場したのがひとりの若者。人々の平和な生活を取り戻すため、九玉を求めて旅立ったのである。

前作では中世日本だった舞台が、続編では西洋に変わっている。また、内容、グラフィック、BGMなどどれをとっても前作よりパワーアップしているぞ。特にスゴイのが、キャラクターの動き。スルスルスルッとスムーズに動いてくれるので、とても気持ちがいいのだ。

ゲームは、まず〝イチダスの町〟からスタートする。町の中を歩き回ると、扉の開いている建物がいくつかあるので、積極的に中に入ってみよう。中にいる人物から重要なヒントを得たり、アイテムを手に入れることができる。特に老婆の家では、国王に会うために必要なアイテムをもらえるので、必ず行くこと。

その他、町の中には病院や宿屋、武器屋、防具屋などがあるので、戦いに出る前や途中で寄って、装備を万全にしておこう。

敵キャラがユニーク!!

さて、町から外に出るといよいよ敵とご対面。戦いは、敵と体当たりすることによって行なわれる。敵が歩いているのを見つけたら、どんどんぶつかっていこう。倒すと水晶を落としていく敵がいるので、それを集めていき、町の宿屋でお金にかえてもらう。すると武器や防具を買えるようになるのだ。

ところで、このゲームに出てくる敵キャラは、変てこりんな奴ばかり。ペンギンの出来そこないのようなものや、目なのか口なのか鼻なのかわからない顔など、おもわず笑ってしまうような奴が、ひょこひょこ現われる。敵ながら、どこか憎めないのだ。

そして、戦ったり町の中で情報を集めたりしていくうちに、九玉に秘められた謎がだんだん解明されていく。前作にはなかった横スクロール画面も加わり、続編というよりは、まったく新しいゲームとして楽しめる新九玉伝だ。

アクションロールプレイング
- テクノソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円

老婆の家

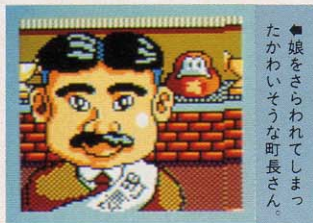
➡老婆がくれるアイテムを持って、お城に行こう。

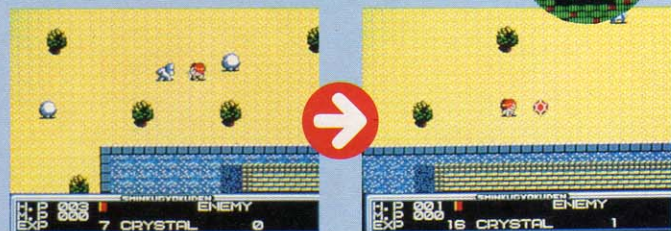
病院

➡まあ、なんてイロッポイ看護婦さんなのー。

宿屋

⬅宿屋では、水晶をお金に換えてくれるのだ。

町長の家

⬅娘をさらわれてしまったかわいそうな町長さん。

敵を倒して水晶を得る

⬆敵を発見! 体当たりして倒すと……。

⬆ややっ、なんと水晶が。もらった!!

平和な学園の奥深くにうごめく謎を解き明かせ!!

学園戦記

←このゲームの写真は、開発中の画面を使用しています。

どこにでもありそうな平和な学園。しかし、その実体は!? 謎の黒幕を倒すため、学園生徒会は今、立ち上がった。卒業しちゃった人も学園気分を満喫!!

ああ青春の学園モノだ

人里離れた学園都市に建つ、全寮制の私立帝王学園。多田重工とNODD科学の共同資本で創設され、高度な設備やシステムを持ち、最先端の教育が行なわれている。また、卒業生は多田重工とNODD科学への優先入社という、超エリートへの道が確約されているので、入学志願者は後を絶たない。

そんな競争率の高い学園に、幸運にも入学できたのが、主人公の小川わたる。入学式が終わって案内された、第2学生寮の8階2号室で、これから3年間過ごすことになる。ルームメイトは、1年先輩の加賀滋男だ。彼に誘われて、学生街に行ったわたるは……。

『学園戦記』は、一見平和そうに見える学園を舞台に、裏に潜む謎をあばいていくコマンド選択式アドベンチャーゲーム。寮の部屋から学生街へと出ていくシーンで、ゲームは始まる。難しい謎解きはなく、順番にコマンドを試していけば、自然に先に進んでいくという、うれしい配慮。敵との戦闘シーンなどもふんだんに盛り込まれていて、ゲームが進んでいくにつれ、おもしろさが増していくぞ。

←寮の部屋から出るには、サイフを持っていかなければね。

アドベンチャー
■チャンピオンソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格6,800円

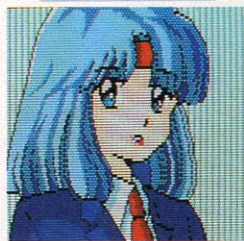
おもな登場人物

小川わたる

←この物語の主人公。なぜか帝王学園に入学できた、シアワセ者。でも3年間耐えられるか!?

加賀滋男

←わたるの1年先輩のルームメイト。身長も体重も大きくて、体育が得意そうな男なのだ。

鈴木香織

←わたると同じ中学から入学してきた女の子。ちょっと子どもっぽいような気もするぞ。

立花 桂

←顔も髪も日本人とは思えないよ、このコったら。かおりと同級生というのも信じられない。

学生街の喫茶店

さすがは学園都市。学生街というものが存在するのだ。病院、文房具屋、ラーメン屋、ゲームセンターなどに入ることができるが、ここで重要となるのは喫茶店。これから先、わたると一緒に行動していく香織や桂と会えるぞ。喫茶店から出るには、全員とひと通り会話をしなければならないのだ。

←ここが学生街の全景だ。どこから先に行ってもいいけど、喫茶店を最後にしよう。

←喫茶店に入ったら、やっぱり飲み物とか食べ物とかを注文します。何にしようかな。

←香織ちゃんと桂ちゃんがいましたよー。男2人でいるよりも楽しくなるのは当然だ。

人工知能を搭載した画期的なソフト

雀豪①

プレイヤーの打ち筋を記憶してくれる、とても賢いソフトが登場したぞ。麻雀好きの人は要チェック！眠れない夜が続くことを今から覚悟しておこう。

⬅2頭の竜が舞う美しいタイトル画面。本格的な麻雀ソフトだ。

知能を持った麻雀ソフト

このところ麻雀人気が下がりぎみで、ひところはブームに乗ってたくさん作られた雀荘も、最近ではすっかり閑古鳥が鳴くようになってしまったとか。でも、まだまだ世の中には麻雀が3度の飯よりも大好きだ、な～んていう人も多いはず。そんな熱烈な麻雀ファンのための本格的なソフトが『雀豪1』なのだ。

⬆メニュー画面では、登録された人の名前とこれまでの戦績が表示されるのだ。

このソフトの最大の特徴は、なんといってもプレイヤーの打ち筋を覚えてくれること。推論型人工知能による、自己成長型サンプリング機能がついているのだ。

では、サンプリングの方法を説明しよう。まずは、メニューのなかから〝REGISTER〟モードを選んで、自分の名前と、データを他人に使われないようにするために暗証番号を入力する。それが終わったら、〝START〟モードにして、ホストに自分を選んでゲームを始めればよいのだ。半荘を1回プレイするたびに、打ち手の役のねらいかたや牌の切りかた、おりかたなどのさまざまなデータがサンプリングされるようになっている。したがって、当然のことながら半荘を数多くプレイすればするほどデータは充実し、よりプレイヤーの打ち筋に近い思考ルーチンが形成されるぞ。

充実した諸機能

半荘終了時に記録されるデータはプレイヤーの打ち筋だけではない。半荘での獲得得点のベスト10およびワースト10や役満の和了記録、そして個人記録として総局数、和了やフリコミの回数、これまでに和了した役の種類なども残されるようになっているのだ。とくに、自分の個人記録を見ると、打ち筋のクセを客観的な目で見ることができるのでとても参考になるぞ。

⬅半荘の獲得得点ベストテンの記録が残るのだ。

⬅自分の打ち筋のクセがよくわかる個人記録画面。

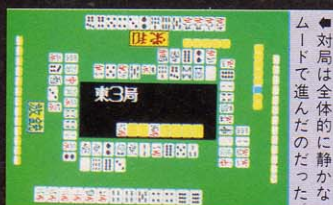
また、オプション機能も充実している。半荘の獲得得点のランキングや、過去20回分の役満記録、個人の詳しい成績記録を表示したり、サウンドやオープンモードの有無が選べるなど、とても親切な設計になっているのだ。

サンプリング機能のおかげで、今までの麻雀ゲームにはなかった人間を相手に対戦しているかのような臨場感が味わえる。このソフトで、キミもオリジナルの雀士を作成してみてはどうかな？

サンプリング機能を斬る！

サンプリング機能を確かめるために、Mマガの人たちに実際にデータを入れてもらい、それと対戦してみた。協力者は、未成年なのに雀歴10年を誇るラメンと、初心者で役を完全には覚えていないカメラマンのY。そして、コンピュータ代表として「ジャンゴウ5」を選んだ。

結果は右の写真のとおり。半荘1回分のデータで試したせいか、予想外の結果となってしまった。データ量が多ければ違った結果がでたかもしれない。

⬅東1局でいきなり和了。幸先よいスタートだ。

⬅対局は全体的に静かなムードで進んだのだった。

⬅半荘終了。初心者のYがなぜか浮いた。

⬅対照的にラメンは大敗。う～ん、不思議だ。

テーブルゲーム
■ビクター音楽産業
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は12月6日現在のものです。

1月発売のソフト

- 11日 ●ウルティマⅠ　ポニーキャニオン　MSX2/2DD/6,800円
- 上旬 ●PLAYBALL2　ソニー　MSX2/2DD/6,800円
- 上旬 ●メンバーシップゴルフ　ソニー　MSX2/2DD/7,800円
- 中旬 ●トリトーン2　ザイン・ソフト　MSX2/ROM/9,800円
- 中旬 ●ゴーファーの野望 EPISODEⅡ　コナミ　MSX/ROM/5,800円
- 下旬 ●アメリカン・サクセス　ウィンキーソフト　MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ　MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●GCALC　HAL研究所　MSX2/2DD/14,800円
- 下旬 ●コナミ・ゲームコレクションVol.3　コナミ　MSX/2DD/4,800円
- ●少女遊戯　グレイト　MSX2/2DD/7,800円
- ●ウィザードリィ　アスキー　MSX2/ROM/12,800円
- ●アンジェラス　エニックス　MSX2/2DD/8,200円
- ●首斬り館　BIT²　MSX2/2DD/8,800円

2月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション3号　コンパイル　MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
- 中旬 ●怨霊戦記　ソフトスタジオWING　MSX2/2DD/9,800円
- 中旬 ●牌の魔術師　コナミ　MSX2/ROM/5,800円(予価)
- 下旬 ●第4のユニット3　データウエスト　MSX2/2DD/価格未定
- 下旬 ●魂斗羅　コナミ　MSX2/ROM/5,800円(予価)

3月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション春号　コンパイル　MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,980円
- 21日 ●熱血柔道　ポニーキャニオン　MSX2/ROM/6,800円
- 21日 ●マラヤの秘宝　ポニーキャニオン　MSX2/ROM/5,800円
- 上旬 ●ディガンの魔石　アーテック　MSX2/2DD/10,000円(予価)
- 上旬 ●MID-GARTS Side-A　ウルフ・チーム　MSX2/2DD/8,800円
- 上旬 ●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ　MSX2/2DD/9,800円
- 下旬 ●MID-GARTS Side-B　ウルフ・チーム　MSX2/2DD/8,800円
- ●釣りキチ三平～釣り仙人編　ビクター音楽産業　MSX2/ROM/価格未定
- ●妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編　ブレイングレイ　MSX2/2DD/6,800円
- ●テラクレスタ　日本物産　MSX2/ROM/6,800円
- ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ　MSX2/ROM/7,800円(予価)
- ●トワイライトーゾーンⅢ(仮称)　グレイト　MSX2/2DD/価格未定

4月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション4号　コンパイル　MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
- ●三つ目がとおる　ナツメ　MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円

発売日未定のソフト

- ●幽霊君　システムサコム　MSX2/ROM/6,800円
- ●カオスエンジェルス　アスキー　MSX2/2DD/7,800円(予価)
- ●センターコート　ナムコ　MSX2/メディア未定/6,800円(予価)
- ●マイト・アンド・マジック2　スタークラフト　MSX2/2DD/9,800円(予価)
- ●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ　MSX2/2DD/価格未定
- ●ベトナム1968　スキャップトラスト　MSX2/メディア未定/7,800円
- ●クレイジークライマー　日本物産　MSX2/ROM/6,800円(予価)
- ●ザ・ゴルフ　パックインビデオ　MSX2/2DD/6,800円(予価)
- ●パイレーツ　マイクロプローズジャパン　MSX2/メディア未定/価格未定
- ●サイレント・サービス　マイクロプローズジャパン　MSX2/メディア未定/価格未定
- ●ガンシップ　マイクロプローズジャパン　MSX2/メディア未定/価格未定
- ●新・白と黒の伝説　ソフトスタジオWING　MSX2/2DD/7,800円(予価)
- ●ZOIDS2 ゼネバスの逆襲　東芝EMI　MSX2/メディア未定/価格未定
- ●パックマニア　ナムコ　MSX2/メディア未定/価格未定
- ●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ　MSX2+/ROM/価格未定
- ●通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム　MSX2/2DD/7,800円
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編　ゲームアーツ　MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
- ●時空の花嫁HEROIC FANTASY OF CITADEL　工画堂スタジオ　MSX2/2DD/価格未定
- ●東京ハルマゲドン　徳間コミュニケーションズ　MSX2/2DD/7,800円
- ●おんなのこけいさつたい　徳間コミュニケーションズ　MSX2/2DD/7,800円(予価)
- ●ファンタジーⅢ　ボーステック　MSX2/2DD/価格未定

コナミが『魂斗羅』と『牌の魔術師』を開発

常にMSXのゲームシーンをリードするコナミから、MSX2対応の新作ソフトが2つ。まずは2月中旬発売の『牌の魔術師』。人工知能、思考ルーチンを採用した麻雀ソフトだ。そしてもう一本が、『魂斗羅(コントラ)』。ちょっと前にゲームセンターで話題になったコンバットアクションだから、覚えてる人も多いかな。どちらもROM版で開発中だよ。続報を待て！

『T&Eマガジン』がタケルで登場！

このたびT&Eソフトが、自社ソフトの情報などを満載した『T&Eマガジン』を発刊しました。発売はタケルでのみ。ゲームのヒント集やミュージック集、最新ゲームのオープニングなどなど充実した内容で2,500円なのです。

的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだあー!!

テトリス中毒患者、急増中!!

テトリス

あっちでもこっちでも『テトリス』だらけの世の中。モスクワで生まれ、アメリカで育ったパズルゲームが、8機種同時発売でついに日本にも上陸したのだ。

Ⓒ1987、Academy Soft-Elorg Ⓒ1988、Sphere Inc.
Ⓒ1988、Bullet-Proof Software Inc.

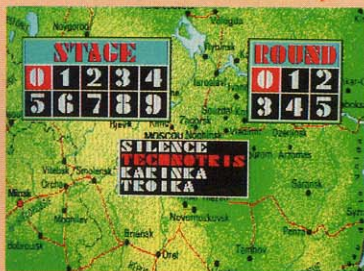
人間が夢を見る場合、小さい頃から何度も見てしまう同じ夢が、誰にでもひとつはある。と思う。私にはそれがふたつあって、ひとつは追いかけられる夢。はっきりいって、これは苦しい。何が苦しいかというと、息が苦しくなる。何に追いかけられているのかは、そのときによって違うけれど、とにかく足が前に進まないのだ。

木に結びつけられたゴムひもを、足首にしばりつけられてしまい、一生けんめい歩こうとしてもある一定のところまでくると、それ以上前に進めない。といった感じになる。そのうえ、一応追いかけられている身であるから、前に進まなければという気持ちがますます高まって、あー、どうしよー、助けてーっとなり、目が覚める。だから、がばっと飛び起きたときには、どっと疲れてしまい、私は疲れるために睡眠をとっていたのでしょうか、となる。

もうひとつの夢は、階段をふみはずす夢。これもよく見る。私は、目が悪いせいもあって、階段がとても怖い。駅の階段を走り降りるなんてワザは、死んでもできない。ふみはずすのが怖くて、降りるときに必要以上に注意を払い、逆に足がすくんで最後から2段めをふみはずし、おしりをついてしまったよー、なんてことはよくある話。

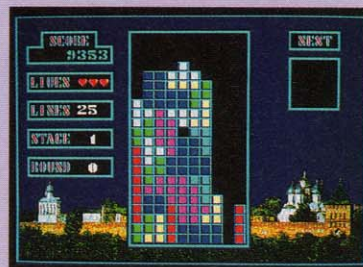
で、こじつけるようですが、そんな私がこの『テトリス』をプレイするはめになったというわけです。はじめは、編集部で他人がやっているのを見ていただけ。なにしろ、普段ほとんどゲームをしない人まで、目の色変えてやっているものだから、そっちを見ているほうがおもしろかったし、テトリスは他人がやっている後ろで、えらそうに、「あ、それ右！ 違う、それはこっちだってばー。あーあ、そんなとこ入れちゃってー」というように、やじ馬するのも楽しいゲームだからだ。

まず私が挑戦したのは、いきなりテトリス連続7回ねらい。つまり、ブロックを25ライン消すという作業を、すべて4ラインずつ同時に消していくというもの。まったく身のほど知らずの私。初心者のくせに、こっそり挑戦してしまったの。ところが!! 何がどうまちがったのか、できてしまった。

フォークダンスも踊れちゃう!!

⬆BGMは3種類。どれを選んでも、損はない。つまり、順番に選んでいくのが一番いいのだ。

淡々としたパズルゲームには、やっぱり心にしみるBGMがほしいところ。テトリスは、さすがモスクワ生まれ。BGMもロシア民謡が取りそろえてございます。

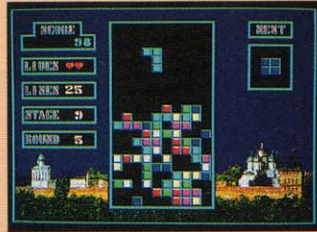
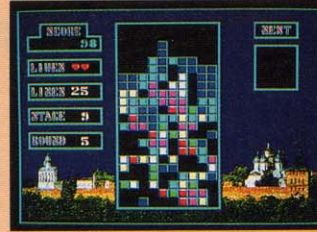
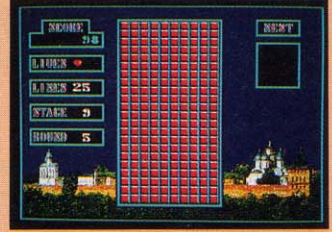
ゲームに飽きた日には、音楽だけ流し、フォークダンスなど踊ってみるのもカッコイイ。

欲ばるとこーなる!!

⬆うえーん。ここで赤いブロックがくれば、テトリスになったのにー。くやしいのだ!!

テトリスをねらうあまり、失敗したの例。棒状の赤いブロックは、待っていてもこないときはあるのだ。しかし、あきらめが悪いと、こうなってしまう。

ある程度ブロックが積み上がってしまったら、早めにあきらめることが肝心ね。まあ、わかっているけど、もしかしたら次にくるかも……と思ってしまうのは、仕方がないよねー。

ROUND5でやってみた

試しにやってみたんだけれど、ムズカシー!! こんなのクリアーできる人いるんだろうか。と思ったら、いたんですねー、ロンドン小林。でも、きっと運が良かったに違いない。きっとそうだ!!

⬆だって、ほらー、スタートの時点でこんなにブロックが積まれてるのよ。

⬆考えているヒマもありゃしないよー。あっという間に、ごらんのとおりだ

⬆さすがモスクワ。まっかっかーのゲームオーバーとなりました。あーあ。

しかも2回連続で。夜中だというのに、ヒーヒー叫んで狂喜したのはいうまでもない。しかし、やっぱり何かのまちがいだったのね。だって、それ以降、300万回ぐらいやってもテトリス7回はできなかったんだもの。くやしーっ。

ところで、私がテトリスをプレイするときに、とても気になる存在がアルバイトのテトリス林。彼は元祖テトリス7回達成者で、私は彼に見られながらプレイするときは、とても緊張してしまう。私がこっそりプレイしていて、うっかりヘンなところにブロックをはめてしまったとする。すると、背後から、ハーッとため息が……。ひゃーっ誰!? と思って振りむくと、は、テトリス林が!! 私としては、ため息つかれるよりも、「そこじゃないですよ」とか、「何やってるんですか」とか、なんなら思いっきり笑ってくれちゃったりとかしてくれたほうが、気がすむというもの。が、彼にため息つかれると、あ、もしかして心の中で「こいつバカ」とか思っているのでは、なーんてどんどん妄想はふくらんでいき、林くんがとっても怖い存在になっていくのでした。

さて、ここで突然、冒頭で書いた夢の話へと戻る。なぜ階段とテトリスか、というのはもうおわかりですね。このテトリス、やり過ぎると日常生活の至るところに影響を及ぼす。階段を歩けば、あっ、ここにあのブロックをはめこんで、と考えてしまうし、四角いすきまを見つければ、自分のカラダをはめこむまではしないものの、やっぱりブロックが頭から離れない。目をつぶれば、7種類のブロックが次々と上から降ってくる……。

先日、仕事が終わって早朝に家に帰るときのこと。道路の端を、清掃車が走っていた。路上駐車している車が何台もあって、清掃車がそのすきまをぬって走っていくでしょ。車と車のすきまを見つけると、ポコッと入りこんで水をまき、また元の位置に戻る。これを見たときにまで、あ、テトリス! とつぶやきそうになってしまい、これはかなりの重症だ。

TETRIS7回に挑戦

テトリス7回ということは、4ライン同時に消す以外に、ブロックを消すことができないということ。つまり、1ラインでも消してしまうと、もうダメなのだ。これは、やっぱり運ですね。赤いブロックが落ちてくるタイミングによって、決まってしまうというわけ。

⬆やったっ!! 7回めのテトリス。途中であきらずに耐えたかいがあった。

⬆1ラインずつ消すよりも、テトリスをつくると得点がこんなに違ってくる。

だいたい、この種類のゲームは、麻薬のようなところがあるから、おもしろいからとかそういった理由は、もはや関係なくなってしまう。つい、やってしまうのだ。それに、ストーリーのあるゲームと違って、手軽にできるその場限りのゲームだから、今日はここまでね、と決めなくても中断するチャンスはいくらでもあるというわけ。

ところが実際やってみると、そうはいかないものだ。あともう1回、えーいもう1回、ちくしょー、リセットだ! などとやってるうちに、時間は過ぎ去る。RPGやアドベンチャーより始末が悪いのだ。しかも、なぜか飽きないのよねー。

データ：BPS、MSX2
2DD、6,800円

評/菅沢みにら
（笑ってごまかす人）

ため息 出ちゃう 美しさ…

10段階評価

	みにら	ラメン	モンピ
第一印象	8	8	7
操作性	8	7	8
グラフィック	9	8	8
シナリオ	7	7	7
お買得度	10	9	9

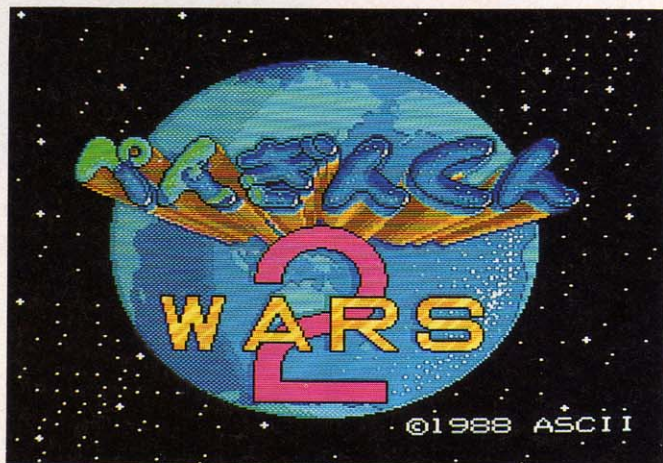
堂々とスポーツで決着をつけようぜ!

ぺんぎんくんWARS2

**最近、かわいいゲームが少なくてねー、
と思っていたけど、おーこれはキューティー!
でも、これがナカナカの食わせ者なのです、はい。**

寒い日が続いておりますが、風邪なんかひいてませんか？　外出するときは、ちゃんと厚着をしてから出かけましょうね。こんにちは、ずーっと編集部にいるラメン田川水胞です。こんな寒い日は、あったかーいココアでも飲みながら、じっくりMSXの前に腰を据えてゲームをするのが一番ですね。私はおかげさまで１週間の冬休みをいただきまして、仕事のことを考えずにエンジョイしました。もちろん、どっさりと買ったゲームをずーっとやっていただけですけど。あらあら、不健康ですね……。

⬆２匹のアリと戦う我らがぺんぴーちゃん。相手が負けるとケンカを始めるのだ。

冬に似合うゲームってどんなものがあったかなぁ、と考えたんですけど、普通なら「やっぱりコタツに入ってシミュレーションゲームかな」なんていうふうになっちゃいそうなんですけど、私の場合はちょっと違います。じつは私、忍耐力というものが乏しくて、長い目でじっくりプレイするゲームって、苦手なんですよ。ですから、もっぱらアクション！　それもバシバシ撃ちまくるタイプのものが好きですね。体も心も熱くなれるし。とはいっても、シューティングゲームはからっきしヘタ。うーむ、こんな私にぴったりなものってないのかしら？　って悩んだのだ。

⬆グローバルなタイトル画面がヘビーかつキッチュでマルなのです。

で、いろいろ試行錯誤を繰り返してるうちに、「おー、これだ！」と落ち着いたのが、このゲームなのです。多彩なかわいい動物のキャラクター、単純なルール、それでいてなかなか奥が深い（ような気がする)。動物に愛され、そして愛する(どこが！)私にはうってつけのゲームなのでは、と感じつつ、ガチャガチャとジョイスティックを手に、悪戦苦闘するのでした。「ほー、こりゃたまらん」とおじさんのような言葉を発しながらもだんだんエキサイトする自分の心の高ぶりを抑えきれないまま、ときはその勢いを増して過ぎていくのでした。〝仕事〟という大切な２文字を残したまま……。

以前、このゲームの前作をプレイしたんですけど、一概に面白い

⬆攻撃、守備ともに優れたカニ。予想以上に強いが、玉を投げた瞬間を狙えばＶ。

発つ鳥後を濁すのです(1)

カメに哀愁を感じた

うっそうとしたジャングルでの戦いが繰り広げられる〝はちゅうるいワールド〟。ここでの最初の対戦相手がこのカメです。やはりカメだけあって動きはノロく、楽に勝てるんじゃないかな。

じつはこいつ、試合に負けると後ろ足からジェット噴射を吹き上げ、ボボボーッとはるかかなたに飛んでいってしまうのです。よっぽど試合に負けたことがショックなのでしょうか?

それにしても懐かしいなあ。ゴジラやモスラとともに活躍したあの〝ガメラ〟を思い出してしまいました。なーんていってもわかんない人も多いんじゃないかな。けっこう昔だったからな、流行したの。とかなんとかいって、私もあんまりよく知らなかったりして。

人間も怪獣も、そしてカメも、自分が窮地に追い込まれたら、やっぱり逃げだしたくなるよなあ、なんて考えちゃうのです。

⬆フォフォーッと炎をあげて飛び去るカメの姿に心を引かれる私なのでした。

事件は突然起こった

ある日のことでした。ぺんぴーちゃんは、恋人のぺんぎんくんの家に遊びに行きました。しかし、どうも様子がヘンです。と、そのとき家から１個のボールがぺんぴーちゃんの顔をめがけて飛んできたのです。いったいどうしたのでしょう?

ぺんぴーちゃんはボールに当たって倒れてしまいました。そして、ぺんぎんくんは何者かによって連れ去られてしまったのです。２匹の愛を引き裂く者はいったいだれ?　ぺんぴーちゃんは絆を信じ、ぺんぎんくん救出へと向かったのである……。

⬆前作でも登場したかわいいコアラ。なんだか気がひけちゃうのです、戦うのが。

⬆最初は戸惑うけど、パターンがわかればこんなやつ敵じゃないんです。マジで。

とはいえなかったんですよ。動きやBGMは秀逸でしたが、対戦相手の種類も少なかったし、一度優勝するともうプレイする気が起きないんです。それだけ単調過ぎたのです。基本的なアイデアはいいんだけど、ただそれだけだったような気がしました。まあ、女のコにはけっこう人気があったみたいですけど。ちょっとアクションゲーム馴れした人なら、1日で飽きちゃうんじゃないかな。ツメがあまい、というのが私の素直な感想です。

で、そんなゲームの第2弾を初めてプレイしたときの驚き！ はっきりいってまいりました。登場キャラも約5倍に増え、試合の場面もその対戦相手にあったところで展開する。しかし、なんといってもびっくりしたのは、相手の表情です。プレイヤーが倒れていると、さもうれしそうにニヤニヤ笑い、逆に自分が倒れると汗をかいて必死に起き上がろうとする。そのけなげな行動は、敵といえども同情せずにはいられないのです。なかにはムカデやサメのようにずっとニクらしいやつもいますけど。

あと、このゲームが、とてもていねいに、そしてプレイヤー思いに作られているように思いました。とくにそれがうかがえるのは、相手が負けたとき。どれも個性的なアクションをするのです。ケンカをするアリ、怒ってボールを投げつけてくるサメ、泣きながら跳ね回るカエルと、見ていてほほえましい。細かいことなんだけど、これがあるとないとじゃ、全然違ってくるんです。とてもユーザーフレンドリーなものに仕上がってると、痛感しました。

とはいっても、やはり問題点はある。ゲームには必ずといっていいほど攻略法があります。しかし、このゲームの最終目的である〝皇帝ペンギン〟の攻略法がない！ こいつのために多い日は5時間費やしたけど、まったく歯が立たないのである。話を聞いたところによると「運がよければ勝てるかもしれない」というのだ。これじゃあせっかく今までがんばってきたのに、一気に興ざめしちゃう。これさえなければグーだったんですけどね。まあ、データをセーブすることができるので、いつかはエンディングを見ることができるはずですけど。そうそう、私の友人が偶然にも(？)エンディングまでいったそうです。とても感動した、とか言ってました。って書くと途中で投げ出せないでしょ？

これは好みもあるでしょうけど、ぜひ遊んでほしい一本です。優しい気持ちになれますよ、きっと。

データ：アスキー、MSX2
メガROM、6,800円

評/ラメン田川水胞
（元某高校生物部部長）

⬆鼻を使って巧みに攻撃してくるマンモス。とてもパワフルで苦戦は必至だ!!

⬆とにかく強い。世の中間違ってるんじゃないか、と思ってしまうくらい強い！

発つ鳥後を濁すのです(2)

気持ちのいいタコ

この〝うみワールド〟って、なかなかロマンチックなんです。青い海の中での熱い戦いを、そっと見守る人魚の姿、そしてじっと固唾を飲む魚介類。でも、ここでの対戦相手はどれもコミカル。そのなかでも、とくにこのタコがとても面白いんですよ。

ノソノソという表現がぴったりの動作。まさにスローモーションといった感じ。8本の足で器用にボールを投げつけてくるけど、気合ボールを1発ぶつけてやれば、もうこっちのもの！ ここの先鋒だけあって弱い弱い。でも、こいつ、じつはとってもイイ奴なんです。え、なぜかって？ こいつに勝つと、日の丸が描かれたセンスを持って、プレイヤーを祝福してくれるんです。恋人を助け出す目的のこのシビアな試合のなか、こういった敵からの応援があると、いやおうなしに「よーし、やったるでー！」と闘志がわいてくるよね。まさに〝敵ながらあっぱれ！〟といったところだ。よくできたやつだなー、こいつーぅ。

⬆負けたにもかかわらず、底抜けに明かるいタコの祝福がうれしいですね。

勝負の世界はキビシー!

勝ったぞ

各ワールドにいる4匹の対戦相手にめでたく勝つと、勝利のBGMとこのようなグラフィックがキミを祝福してくれるのだ。やったねーん！

⬆おいおい、勝ったからってそんなポーズするなよなー。女のコなんだから。

負けたの

うって変わってこちらは惜しくも(?)負けたときに現われるグラフィック。これらは各ワールドによって違うのだ。わざと負けて、見てね!?

⬆この顔、そしてこのポーズ。ムンクも真っ青。よっぽどショックだったんだね。

10段階評価

	みにら	ラメン	モンピ
第一印象	8	8	8
操作性	7	7	7
グラフィック	9	8	8
シナリオ	7	7	8
お買得度	8	8	8

気分はもう、中国へトリップ

中華大仙

**ああ、もう原稿なんか忘れて旅に出たい。
もし行くとしたらそうだなあー、中国かどっかだな。
無論それはかなわぬ夢。そんなときはコレ、です。**

⬆気分は中国。白や中などのマージャン牌が敵の、コミカルシューティングなのだ。

私が聞いた話では、'88年に発表されたMSX2+の売れ行きがなかなか好調で、MSX全体の人気があがっているそうだ。おかげでMマガから原稿料をもらっている私も、最近ハッピーな生活を送らせてもらっている。ただ、最近生活が乱れている気がしないでもないが。

え、そういう私は誰かだって？ そうかそうか、無理もない。編集部でも限られた人しか私の姿を見たことがないのだからな。私の名は、モンピーノ・チョチョ吉。

何を笑っておるのだ。広い世の中、変わった名前がいてもおかしくないじゃないか、のう。

ま、もんぴとでも呼んでくれ。正確にはモンピーノの"ピ"のところをしりあがりに、フランス語っぽい発音で呼んでくれ。約束だぞ。

今回、私がとりあげてみたのは、『中華大仙』というアクションゲーム。ゲームセンターからの移植には定評のある、ホット・ビィのシューティングゲームだ。

なぜ私がこれを選んだのかというと、このゲーム、私は忘れられない思い出があるからなのだ。

昔に比べればゲームセンターに行かなくなった私ではあるが、月に1度くらいは今でも渋谷や高田馬場のゲーセン(通はこういう)の様子を見に行っている。

その日もロッテリアのサンパチセットBをほおばりながら、「うーん、今月もいいゲームがでてないのう」とか思いつつ、私はゲーセンの中をウロウロしていた。そのときである。片すみに置かれたビデオゲームにふと、目が止まった。

⬆ステージをクリアーすると、仙人が現われて新しい位をもらえる。やったね。

⬆見た目はカワイイけれど、中身はとってもハード。あまりの難しさにクラクラ。

それが『中華大仙』。いかにも中国っぽいBGMと、水墨画を思わせる美しいグラフィック。荘厳な中国大陸を感じさせるこのゲームを見たとたんに魅せられた私は、思わずサンパチセットBを落としてしまったほどだ(これはうそ)。

とにかく、私はこのゲームの持つ雰囲気に、少しのあいだでも浸ろうと、100円玉を投入した。ひたろうと……、ひたろ……。

あれっ、何だこれ、めちゃくちゃ難しいではないかっ!! ひたる間もなく1面でゲームオーバーになってしまった。トホホのトホ。

謎の中国人娘さん、登場

⬆真っ赤なチャイナドレスを着た娘さん。言葉使いがミョーな感じ。

ステージの中盤には、かみなりぼうやとか仙人みたいな中ボスが現われる。彼らを倒すと(とかいってるがタマをよけているうちにヤラれてしまうことの多い私)、扉が出現するから、その中に入ってみよう。法術を選ぶことのできるモードになるはず。つまり中ボスを倒さないことには法術を身につけることができないのだ。

ところで、このチャイナドレスを着た娘さんの言うセリフがなかなか商売上手なのだ。「いらっしゃいアル、お好きな法術をお選びください」とたずねてくるんだけれど、4種類ある法術の中から、どれを選んでも、「あいやーアナタいい法術選んだアル。また会いましょシェシェ」、としか言わないのだ。彼女は人にものを買わせるのがうまい。彼女のような方と一度お話してみたいものだ。

⬆扉出現！ はやくあの中に入れば第2の武器、法術が手にはいるのだ。

⬆法術の選択画面。地上を攻撃できるのがいいと思うんだけど……。

最近の流行(はやり)は、パワーアップだ

⬆最初は誰でも弱いんだ。これぐらいでくじけるな！

⬇タマが2つになれば攻撃力も2倍なのさ。

⬆おおお、3連射に強化！　だいぶ強い。

⬆これが最強の状態。ここまで強くなれば楽に進めるんだけど、ここまでいくのが大変。

最強だあぁ！

シューティングといえば、パワーアップ!!　もう、これなしには考えられない。『中華大仙』でも上の画面を見ればわかるように、かなり派手なパワーアップが取り入れられているのだ。ただ、一度やられてしまうと立ち直る(通は、〝復活〟と呼ぶ)のはチト無理か？

⬆ズブズブいいながら大ボスが沈んでいくさまは圧巻。見てて気持ちがいい。

⬆私が気に入っているキャラのひとつ、おさるさん。ピョンピョン跳ねている姿がやけに好きである。

まあ、そういう苦い思い出があった『中華大仙』なので、MSXで出るとの情報を得た私は心ひそかにこのゲームを究めてやる！　と決心していたのであった。タダだし。

そんなわけだからMマガのアルバイター諸君、誰か私にこのゲームを持ってきてくれたまえ。

よしよし。あれ、このゲームってロムじゃないんだな。世界的な半導体不足の余波がMSXにも押し寄せて来ているわけだな、フム。

とりあえず、プレイしてみるか。が、私は1面もクリアーできずに、ゲームオーバー。うー。

シューマイとかギョーザとか、見ただけで力の抜けちゃいそうな敵キャラが、とっても陰険な動きで迫ってくる。そのうえ、当たり判定が大きいのでちょっとタマが当たっちゃうと、もうそれだけでダメ。これが痛い。

ただ、ここで言っておくけど、私はこのゲームをキライなわけじゃない。むしろ、こういう難しさが、かえってやる気を起こさせてくれているのだ。

特にすごいと思ったのが難易度の高さ、というかゲームバランスが、アーケード版とほぼ同じなことである。つまり、ゲーセンでプレイしたときに感じた難しさが、そのまま移植されているのだ。私なんかやりこんでいくうちに、あたかもゲーセンでプレイしている気分になってしまったほどだ。

そして、派手なパワーアップが用意されているのもナイス(死語)。敵を倒すとたまーに現われるツボを取ることで自分の武器が強くなっていく、このときの快感が何ともいい。ゲームのツボを、押さえていると思う私である(シャレ)。

また、中ボスを倒すと手にいれられる法術がなかなかいい。なかでも私が気にいったのが〝分身の術〟。主人公マイケルの分身である〝子マイケル〟が4方向に飛んでいき敵をやっつける、というもの。実際のプレイではほとんど使えないパワーアップだが、なんとなく子マイケルを見たいがために、ついついこの法術を選んでしまうのだった。マジにやるのなら〝地曲弾〟がいいと思う。

でもホット・ビィさん、レベル設定なんかもほしかった。女の子でも遊べるのよバージョンとか。だってそうしないと私がエンディングを見られないではないか!!

データ：ホット・ビィ
MSX2、2DD
6,800円

評/モンピーノ・チョチョ吉
(謎のゲームレビュアー)

ボスはとっても強力でゲス

ステージの最後には、大ボスが登場するんだけど、こいつらがまたすごい迫力！　画面の4分の1近くもあるデカキャラが上下左右に動いてマイケルをほんろうさせてしまう。

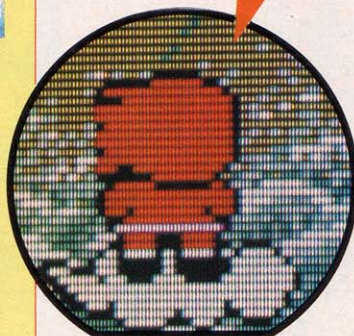
またボスたちはいずれも信じられないほど強い。1面の鳳凰は画面の左下にいれば弾をよけることができるからまだしも、2面の河童が出してくるイナズマなんか、誘導を使ってよけないと、まず助からない。それにココでやられてしまうと、いままで一所懸命にためたパワーアップがすべてなくなっちゃうのだ。ガーン！

マイケルに未来はあるのかっ!?

⬆最後の大ボス、竜神。こいつを倒せばいいのである。

➡クラサンをかけた不良大仏。結構いい味だしてるぜ。

⬅鳳凰。つまり、不死鳥のことなのですね、これが。

はやく中華大仙になりたいなぁ

⬆中華大仙を目指して、今日もいくいく、マイケルくんなのでした。

10段階評価

	みにら	ラメン	モンピ
第一印象	6	7	8
操作性	7	6	6
グラフィック	7	8	8
シナリオ	6	6	7
お買得度	7	6	6

SANYO
WAVY 70FD
2DD
ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス ツー・プラス)。これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。
迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。
日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。
MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。
大満足の
MSX 2+

The encounter with the most
incredible evil ……
desire which hides at the bottom of the
human mind
have unsealed "Gospel on evil" and
the ancient evil is reborn

MSX2版で1月下旬発売！

RAM64K 3.5インチディスク3枚組
VRAM128K 定価¥8,200
♪MSX MUSIC対応

■PC-8801FA/MA■PC-88VA
■PC-8801FH/MH/FE/MA2
■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源
(サウンドボードII)対応 5インチディスク版4枚組¥8,200

何人も、悪魔の福音にふれることなかれ――。

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

プロローグ 西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急ょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだっ

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!●謎が謎をよぶシナリオは原稿紙で1,000枚をこえた!!●土器手司(ダーティーペア)描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック(アニメ処理)。シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム ゲームを解きおえた方へ…。何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載し
何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しました。

スタッフ キャラクターデザイン土器手 司　シナリオ伊藤慶子　音楽すぎやまこういち　音楽効果田口泰宏　プログラムBroken Heart　デジタイズ・グラフィック大田 貴　進行宮島 靖　原案企画雅 孝司

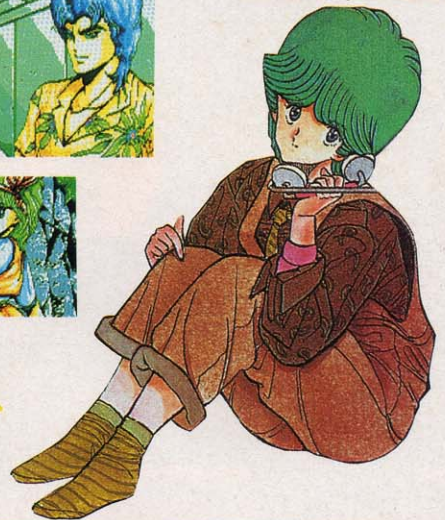
ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル さらば夢戦士

©集英社・桂正和
作者／TAMTAM

さようなら夢戦士。感動を、ありがとう!!

MSX2版で絶賛発売中！

MSX2専用RAM64K　VRAM128K
3.5インチ2DDディスク版 2枚組
♪MSX MUSIC対応
価格7,800円

ウイングマンそして、その仲間達！
達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く！

リムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込
ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを
ことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿
ていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、
は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分から
ングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。

評発売中！

-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、
-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
2モード)2ドライブ専用
インチディスク3枚組……………………¥7,800

ワールドゴルフⅡ

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

マチュア➡国内プロ➡世界トッププロとプレイヤーがどんどん成
して行く。めざすは、世界トッププロだ。
レーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール！トーナ
ントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！
ールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
金制度と資格制度あり。

プログラム/村守将志
ジグラフィック/真島真太郎
すぎやまこういち

絶賛発売中！

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
3.5インチディスク2DD(2枚組) ¥7,800

- ■PC-8801FA/MA
- ■PC-88VA、PC-8801FH/MH
  PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
  5インチディスク版2枚組…………¥7,800
- ■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
  5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
- ■PC-9801UV/U(FM音源対応)
  3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
- ■FM77AV/EX40/EX20/40/20
  (AV専用、2ドライブ専用)
  3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
- ■X1turbo/Ⅱ/Ⅲ/Z(FM音源対応)
  5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
  ……………………………………¥7,800

パパも夢中の

東洋のバイブレーションを受けよ！
オリエンタル・R・P・G

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
3.5インチディスク(2DD) 2枚組 ¥7,800

- ■X1turbo/Ⅱ/Ⅲ/Z(FM音源対応)
  5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
  ……………………………………¥7,800
- ■PC-8801FA/MA、PC-88VA、
  PC-8801FH/MH、PC-8801mkⅡSR/
  FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
  5インチディスク2枚組…………¥7,800
- ■FM77AV/EX40/EX20/40/20
  (AV専用)2ドライブ専用
  3.5インチディスク2枚組…………¥7,800

シナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

絶賛発売中！

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

のーみそコネコネ
COMPILE

真・魔王ゴルベリアス

勇者よ、闇の時流を斬り裂け！

暗黒の嵐。醜悪な笛の音。邪悪と絶望の魔王が出現し、王国を闇の深淵に引きずりこもうとする。旅の騎士ケレシスは絶望と挫折を打ち砕き、魔物うごめく破滅の谷へと向かう！

MSX2 MSX2+ VRAM 128K MSX AUDIO 対応 **3枚組** 2DD ♪ **¥7,800 好評発売中**

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交1005号
Phone:082-263-6006
Fax :082-263-6049

ディスクステーション DS＃3 Disc station

ナムコ	ファミリースタジアム（ホームラン競走）
BIT²	秘録 首斬り館（デモ）
ブレイングレイ	妖怪変紀行（デモ）
コンパイル	真・魔王ゴルベリアス（縦スクロール面）
	魔導師ラルバ3

2枚組 1,980円 2月8日発売
MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM 128K MSX AUDIO 対応

ディスクステーション スペシャル春号 DS＃SP Disc station

なんと3月8日に、ディスクステーションのスペシャル号が出てしまうというお知らせだあっ。
①妖怪平安京（アドベンチャーゲーム）
②ランダーの冒険（RPG）
③スペシャルディスク（何が入っているかはお楽しみ！）
3枚のディスクに、3冊のマニュアルが付いて、お値段はたったの3,980円/DSの読者ちゃん達から送られてきたプログラムも盛り沢山で、こりゃ一買わない奴は大バカボン野郎だな。これを買わずして、MSXのソフトの事を語るなかれってな位の代物だぜ。買えよ。

3枚組 3,980円 3月8日発売
MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM 128K MSX AUDIO 対応

バックナンバーのお知らせ

DS＃0 980円
DS＃1 1,980円
DS＃2 1,980円
通信販売かハイテクゆうパックで買ってね。それと、この本が出る頃には、TAKERUでも、DS＃0・DS＃1が、買えるようになっていると思うので、そちらの方もよろしくね。（人にお願いする時は、いきなり低姿勢になる私）

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円（速達なら400円）を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2＋のメーカー・機種を書いたものと一緒に送って下さい。きれーなお姉さんの写真も一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

魔力がみなぎる世界。

4人の魔法使いが魔力でモンスターを召喚し、自ら軍団を率いて壮絶な戦いを繰り広げる。総キャラクター数51種類。全20面のマップモードに加え、8面からなるキャンペーンモードでは、レベルアップしたモンスターを次の戦場に送り込むことができる。魔力がみなぎるこの世界で、魔王の座を手にするのは誰か。

〈新発売〉

MSX2 RAM64K VRAM128K 2DD

■3.5"-2DD(2枚組)

●このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。

価格 6,800円

Master of Monsters

ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズ〉

アメリカが飛んできた!

アメリカで大人気の、フライトシミュレーター「F-15ストライクイーグル」と「アクロジェット」。二つのコックピットが、テイクオフを待っている。

世界最強の戦闘攻撃機F-15ストライクイーグルで、敵目標を攻撃せよ。元米空軍パイロット、ビル・ステーリー氏の実戦経験をもとに開発されたジェットファイター・シミュレーション。簡単な操作でリアルなドッグファイトと、7つのフライトミッションが楽しめる。

MSX2 RAM64K VRAM128K MEGA ROM 2DD

3.5"-2DD、メガROM

ジョイスティック(2トリガ)が使用可能です。

このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。

価格 各5,800円〈好評発売中〉

高性能スポーツジェット"BD-5Jアクロジェット"でアクロバット競技会にエントリー。スリリングなテクニックを駆使して10種目の競技にチャレンジする。タイムとパフォーマンスで得点を競い、偉大なるスポーツパイロットの殿堂入りを目指せ。

MSX2 RAM64K VRAM128K MEGA ROM

■メガROM

●ジョイスティックが使用可能です。
(1トリガ・2トリガどちらのタイプも可能)

●このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。

価格 5,800円〈好評発売中〉

品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
業部専用電話 092-752-5262
・第3土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

商品のお申し込み方法:現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記のうえ、送料を添えて弊社までお申し込みください。
送料について:400円。送料は切手も受け付けています。
製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

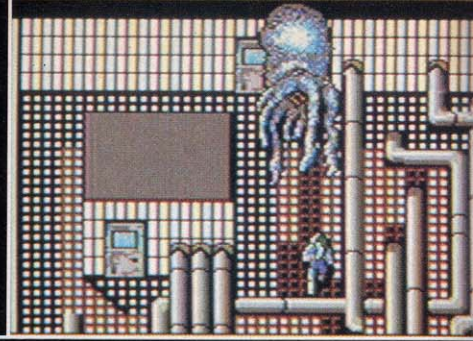
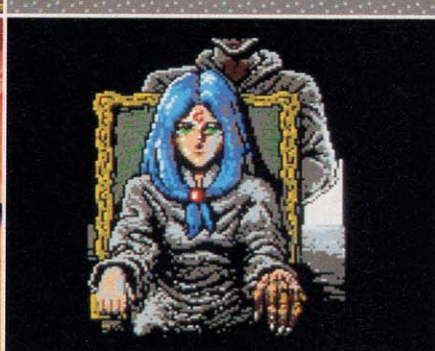
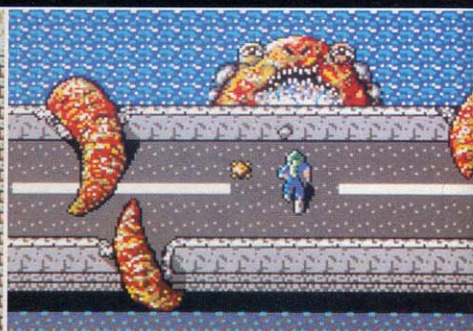
好評発売中！

MSX2 3.5″2DDディスケット
2枚組 RAM64K以上
VRAM128K以上 ¥7,800

●PC-88版同時制作快調〃

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト

キャンペーン実施

特製ポロシャツを抽選でプレゼント！
〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

まだ悪夢から醒めては

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖――そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった。

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

KONAMI
「スペース
ウォー4
いま開戦」

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG BIT²

ほんかくはじだいげきホラーアドベンチャーゲーム
本格派時代劇怪奇冒険遊戯

近日発売!!

秘録 首斬り館

元禄八年江戸消滅を阻止せよ!

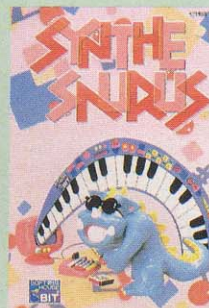
MSX2 3.5″2DD 定価¥8,800
PC-88SR・PC-98版開発中

QUINPL
クインプル

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

- 超楽しいキャラクター達
- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- おかしの面、おもちゃの面などなど 不思議なワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K
- 3.5″2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM

定価¥5,800 いま「クインプル」を買うと、無料でBIT²クラブ会員になれます。

絶賛発売中!!
シンセサウルス 定価¥6,800
FM音源用サウンドツール
MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉
- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉
バージョンUP御希望の方はビッツー販売㈱まで御連絡ください。

絶賛発売中!!
ファミクル・パロディック
ニューシューティングのスタンダード
MSX2 MEGA ROM RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
- キャラクターデザイン ●プログラマー

詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

創立5周年記念作品 ■CDシングル付き!!

完結編 歴史の全貌が今、あばかれる。

●ビジュアルシーン。テンプル騎士団長ユーグ

●ボスキャラ、砂漠の怪物

●炸裂するマギック

●PRGシーン、ソロモンの神殿。

二大国支配終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者。
全世界の金融資本を牛耳り、国際政治を一手に掌握する巨大な何者かが、
幾千年をかけ、最後の構築物を完成しようとしている。
一方、アサシンの首領となったサトラーはテンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインとの邂逅のあと、
抗いえぬ歴史のうねりに飲みこまれていく。
果たして、サトラーを待ち受ける巨大な歴史の命運は⁉

操作性アップ！
●店への出入りはスムーズに。もう誰も何もジャマしません。

スクロールアップ！
●前作と全く異なったスムーズな8方向スクロールを実現。重ね合わせ採用により、より軽快なアクションが楽しめます。

イベント多発！衝撃の全6面！
●より緻密なシナリオの連続が、確実にあなたを衝撃の最終面へ導きます。

グラフィック、アップ！
●チップ・データ量アップにより、より変化に富んだ広大な世界が可能と成りました。またアクションシーンは、アングルを変え、より立体的に。
●背景のアニメーションは必見です。

ボス・キャラ、アップ！
●各ボスごとにルーチン対応。多彩な攻撃法を生みだします。

ドラッグ・アップ！
●ドラッグはよりパワーアップ！過激な破壊力が敵キャラをブチ抜き、変幻自在の魔術的効果がより戦闘を有利にします。

マギック、アップ！
●武器は剣だけではない。前作とは全く違った、より戦略的なマギックが確実に敵をヒット。

キャラクター、アップ！
●前作でおなじみのアサシンのメンバーに加え、テンプル騎士団長ユーグ、カタリ派吟遊詩人リュデル、真言系立川流の仁寛などより多彩なキャラクターが登場、重要なアドバイザーとなり、あなたをゲームクリアへ導きます。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

■PC-8801mkIISR～VA（5"2D・4枚組）
■PC-9801シリーズ（5"2HD・2枚組）
（5"2DD・3枚組）（3.5"2DD・3枚組）
■MSX2（3.5"2DD・2枚組） ¥8,800

※初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用（MSX2は除く）※画面写真は開発中のものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。MSXはアスキーの商標です。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい（送料無料）。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

絶賛発売中

未来への黙示録!!

PC-88・PC-98
MSX2・X-1turbo

好評発売中！

※X-1ターボMODEL10初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用（MSX2は除く）。
※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。MSXはアスキーの商標です。

Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
●ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券
MSXマガジン ②

見たい人には見えてくる

驚きの!! ムービングビデオシステムによるリアルなVTR取込み画像。

WXY（ダブル エックス ワイ）

MSX2 3.5"2DD ¥6,800

ここはWXY女子大学生寮。ピチピチ女子大生でいっぱいの花園だ。今夜もいつものようにギャルズウォッチング。ヌフッ、ヌフッ、ヌフフフッ。悩ましげなポーズで、まるでさそうかのような彼女達。でもお目当ては可愛いあの子ただ一人。他の女の子の悩殺攻撃、最新フルーツボンブ攻撃をかわしながら、一刻も早くスケベを達成しようじゃないか!/ 主人公“ソルティキャット”こと塩招猫男になりきって、スケベなキミのH冒険がはじまるセイ。

●鮮明なビデオ画像取込みと、リアルな動く“ムービンクビデオシステム” ●瞬時画面切り替えシステムによるヘルプ機能搭載。●スリルとドラマがいっぱいのアクションR.P.G.!/ ●16面のビデオ画像を連続処理した、リアルな画面構成。

※ムービングビデオシステム
ビデオ画像を連続的に取り込んで、リアルな動画と映像効果を実現したシステムです。

大興奮のスロットマシーンゲーム
「スーパースロットWXYバージョン」
近日発売予定!

●通信販売のお知らせ
この商品は、通信販売のみです。①お使いの機種名、②あなたの住所、③氏名(ふりがな)、④電話番号を明記のうえ、直接当社へ⑤現金書留でお申し込みください。〈送料無料〉

●あなたのつくったソフトをバックアップ!
★あなたのお作りになった未発表のソフトを、当社にて商品化等の全面的なバックアップをいたします。お気軽にご相談ください。(機種、ジャンルを問いません)

※業者の方への販売も行っております。お問合わせください。

クレバービッツ
〒276 千葉県八千代市八千代台東1-45-18 株式会社オオモリ
☎0474-83-6777

NATSUME
ナ・ツ・メ
三つ目がとおる
写楽保介の
大冒険活劇也
©1988ナツメ/©1974手塚プロダクション
和登さんを早く
救いだせ！
そして三つ目族の
謎をとけ！
待ってました！
アクションアドベンチャー！
しゃらく
バンソウコウの有無で、
写楽のパワーは全くち
がってくるゾッ！
和登 千代子
写楽のことを誰よりも知
っている良き理解者。
▲やがて舞台は、
神秘の園、イースター諸
島へと………。
89年2月発売！予定価格¥7,800 MSX1 MSX2カセット
テレフォンサービス！03 207-7500
※通信販売ご希望の方
は商品名を記入の上、
現金書留でお申し込み
下さい。
ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251
元気なスタッフ
募集中！
※担当、松本までTELにてご連絡下さい。
●ゲームデザイナー
●プログラマー
（アセンブラが使える人）
●音楽スタッフ

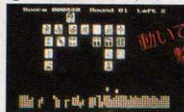
今年も新春から、頭を

やればやるほど強くなる

雀眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀

実戦向き4人マージャン登場。従来のように、ただゲームするだけではなく、練習し強くなるための機能を追加。楽しみながら腕を磨ける。音声合成の掛け声で興奮度もバツグン! 思わず、もう半荘(ハンチャン)!

■実力に合わせた3つのゲーム・モード
①練習……阿佐田哲也によるアドバイスが受けられる ②対局……レベル1〜5
③王位戦…全国大会→世界大会→銀河系大会
■同じ配牌、同じやまでプレイできるリピート機能
■コーヒーブレイク・ゲーム付き

①バード・シューティング・ゲーム

動いている牌を撃ち落とせ!

②ヒット待ち牌ゲーム

あがり牌を時間内に当てろ!

入門者から中級者までに最適

ケンペレン チェス

これが、いま一番進んでいるパソコン・チェス。強さはもちろんのこと、立体感のある画面構成と、駒の動きのアニメーション処理が特長! チェスを知らないキミもこれで実力プレイヤーになれる。

■ノーマル、バトル、ファンタジーの3種から選べる駒のキャラクター
■対コンピューター(レベル1〜7)、対人間の2モード
■豊富な拡張機能 ①やりなおし ②再現 ③棋譜表示 ④コンピューター思考による次の一手 ⑤盤面反転 ⑥投了

発売中 MSX2 /R55Y5152 5,500円
(要VRAM128KB以上)

ケンペレン—18世紀、世界で最初にチェスをする機械を発明。女王マリア・テレサのカウンセラーとしても知られる。ハンガリア人。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の①ソフト名②機種名③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい

現金書留の場合——
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマ

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

まぜ！新春オール・スター・ゲーム大会

すべては、ここから始まった

パソコン・ゲームにR.P.G.のジャンルを確立し、すべてのパソコンR.P.G.の基になったのが、この「ウルティマⅠ」。原作者、ロード・ブリティッシュ自身がリメイクしたものを、完全日本語対応として移植。グラフィックが全面的に改訂され、BGMも追加。すべてはここから始まった。

Ultima I

—The First Age of Darkness—

発売中 ●PC-9801シリーズ 5"2DD M68F5553 3.5"2DD L68F5553
●PC-88VA 5"2HD F68A5553

'89年1月25日発売予定 MSX2 3.5"2DD L68Y5553
●PC-8801SRシリーズ 5"2D M68R5553

'89年2月発売予定 X1 turboシリーズ 5"2D M68J5553

各巻￥6,800(特製マップ付) C 1985 Richard Garriott Origin Systems Inc.

Ultima IV

Quest of the Avatar

—究極の名にふさわしいハイ・グレードさ—

X68000版、PC-88VA版

超ベストセラー「ウルティマⅣ」に新しいラインナップ。高精細グラフィック・モード仕様に、戸田誠司(フェアチャイルド)のオリジナル・ステレオBGMを追加。ますます迫力を増した究極のR.P.G.！

新生ブリタニア王国に永遠の繁栄をもたらすため、人々の心を善に導く指導者、聖者となれ。そのためにはブリタニア全土を旅し、協力してくれる仲間を見つけ、8つの徳を高め、3つの原理を知って「究極の知恵の写本」を読まなければならない。

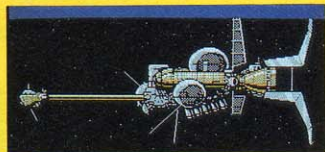
発売中 ●X68000 5"2HD 2枚組/F98H5551
●PC-88VA 5"2HD 2枚組/F98A5551
各9,800円(特製マップ、金属製アンク付)

C Original Software Version
Copyright by Richard Garriott.

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／ 03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／ 06-541-1971 広島支店／082-243-2915 福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-222-1431

T&Eマガジン・ディスクスペシャル タケルで登場!!

レイドック2 アニメーション公開

地上で宇宙で繰り広げられる究極のアニメーション。

十(プラス)じゃなくてもOK 迫力あるアニメーション展開、氷の惑星へ向けて発進。

サイオブレード&グレイテストドライバー オープニング公開

このオープニングを観るだけでも満足してもらえる、バツグンのサウンドとアニメ処理。

あのT&Eソフトの開発ウラ話や新作・おもしろ情報をユーザーにおとどけするT&Eマガジンがディスクになり、タケルで登場!!スタッフやプログラマーが画面狭しとアニメで登場し、生の音声も入り迫力タップリと臨場感にあふれています。最新作ソフトの情報やディスクスペシャルオリジナルゲームもはいって、ディスクマガジンだからこそ体験できるオモシロソフトです。

発売機種 MSX2 3.5″2DD・2枚組 ♪
価格 ¥2,500
企画／開発 T&Eソフト
販売
ソフトベンダータケル

MSXは、アスキーの商標です。

グレイテストドライバー1コース

あのGDのブラジルコースをそのままプレイできるぞ。GDを目指し疾駆しろ!

新春スペシャル座談会

司会 横山英二 出席者 内藤時浩 吉川泰生 中島健二
不気味な四人の顔が画面狭しと大討論。話す人の顔がアップになり迫ってくるぞ。四人の生の笑い声も入り臨場感もタップリ。

スーパースクープ!!「ハイドライド」

T&Eソフトの次期R.P.Gに迫る。
画面の奥から聞こえる開発者のうめき声。

なんとMSXがキミの声でしゃべる「MSX2おしゃべりくん」

88、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。

ARUGO-J

おぐらの、おくら入りオリジナルシューティングゲーム。

2人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」

このソフトだけでMSX2がしゃべります。

サイオブレードミュージック集

PSG、FM音源にて全曲収録。

サイオブレードヒント集

チーフデザイナー中島が語る解方ポイント

動作曲機能付ミュージックエディター

おん　ち

音知くん

MSX2(3.5"2DD)
TAKERU価格4,800yen
©ウィンキーソフト

メージが音楽になる!!
能力自動作曲で、誰でも作曲家!!
豊富なエディター機能と
バツグンの操作性。
もう音知くんなんて呼ばせない。

初期セット
モ■各トラック音源セット
楽譜入力
符の入力■インサート、デリート、コピー
t■音色ナンバーのセット■テンポのセット
音色セット
SG音色セット■OPL音色セット
データ・ロード/セーブ
ュージック・データ■音色・データ
オートプレイ
ータ・ランダム・プレイ
自動作曲
ュージック・自動作成■ミュージック・キャラクター・
ディット
プリント・アウト
譜プリント■楽譜プリントno.2　■音色データプ
ント

タケルでしか買えないものがある

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

ウォーニング

WARNING

SFウォー・シミュレーション
& ロールプレイング

MSX2(3.5"2DD)
市販希望価格6,800yen
TAKERU価格4,800yen
©コスモスコンピュータ

通信販売ご希望の方はTAKERU事務局までお問い合せください。

プログラムの作り方が どんどん分かる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい！キミだけに教える300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★楽しいプログラムが思いのまま作れる！
★友だちがビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当
パソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしま
し機械も本当に生かされていない。パソコンをやる
ら何といっても自分でプログラムが作れるようにな
ことがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ
★プログラムが作れれば楽しさ100倍！！
あきらめていては絶対にソン！このページ
ハガキを出して案内資料をまずもらおう！
ログラムが作れる！グラフィックも思いの
ま！BASICだってよくわかる！キミだ
のオリジナルゲームを作ってみんなをアッ
いわせる本当のパソコン実力者になれる！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(200)5713(代表)

Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれねーか」「おやっさん！なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた！。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。

今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！

12都市での抗争を、再現！ 極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合！きみの力しだいでこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでの S.L.G に不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもって お送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク！

MSX2 3.5"2DD……6,800YEN

ひかってなけりゃ、男じゃないぜ！

ぎらっ

たん たん たんばが ゲームに成った！

このゲームは、ボードゲーム「たんば」（発売元㈱ヨネザワ/プロデュースA.A.STATION）をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。

痛快無類！、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇！、この面白さは他の追従を決してゆるしません……!?。

○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現！しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。

○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。（オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。）

○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング！。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう！。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも？（エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように！）

MSX2 3.5"2DD 6,800YEN

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能！

麻雀狂時代
SPECIAL
6,800円
好評発売中!

見よ!!
この充実度。
絶賛発売中!!
美しき獲物たち
PART V
BGM
工藤静香"MUGO・んッ色っぽい"
浅香 唯"セシル"
南野陽子"秋からもそばにいて"
MSX2/3.5inch/2枚組/4,000円
TWILIGHT ZONE II
なぎさの館 トワイライトゾーンII
陽子が消えた… 知らぬ老婆の伝言で君は"なぎさの館"
へ。だが、気を ろ！その古ボケた扉を開いた瞬間から君
の不思議な体験が始まる。アダルトアドベンチャーR・P・G形
式のパート2。
MSX2/3.5inch/2枚組/7,800円
美しき獲物たち
PART IV
BGM
ハウンドドッグ"AMBITIOUS"
浅香 唯"C-Girl"
MSX2/3.5inch/2枚組/4,000円
世紀末種蒔伝説
少女遊戯
愛のために
死ね！
第1回
グレイト
プログラムコンテスト
最優秀賞
90年代の初頭には60%以上の男性が生殖能力を失ってい
た。欲求不満による女性の狂暴化は集団ヒステリー現象を呼
び、核戦争に等しいダメージを人類に与えていた。この物語
は、そんな世紀末に生殖能力を持って生まれた男の苛酷な
闘いを描いたものである。
MSX2/3.5inch/2枚組/7,800円
♡ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♡
学園物語
有名私立高校に入学したタカシは、学園一の美人教師ノリコ
にひとめぼれ。寝ても醒めても頭の中はノリコ先生のことばか
り。思いつめたタカシは、ノリコ先生と愛のプライベートレッス
ンを受けることを決心するのだが…。
MSX2(2メガロム 3.5inch版)2枚組/6,800円

絵が動けば、物語も動く。

動く!

心をたぎらせる華麗なアニメーションデモが最高!!……の声。

ヤッパリシューティングは熱くならなきゃダメ。
ゲームに入る前に充分心を熱くさせてみた。

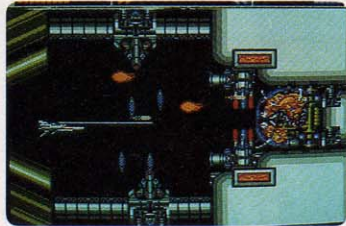
レイドック２発進!!（アニメ画面）▶

レイドック・スーパーレイドックより難易度アップ!!………の声。

テクニックは練習を積むほどに向上する。いつまでも同じレベルでは、おもしろくないだろう。そう!! 永遠のおいかけっこなのダ!!

次々とおそいかかる敵（ゲーム画面）▶

美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M.……………………の声。

目をみはるグラフィックと体の芯からノれるB.G.Mは不可欠。あるとないとでは月とスッポン。そして、スゴイ!!のひとことが出なければダメだ!!

▲このメタリックな輝きをみよ!!（デカキャラ）

絶賛発売中!!

MSX MUSIC対応
S-RAM対応
2DD

MSX2+ 専用（RAM64K以上 VRAM128K以上）

3.5″2DD・2枚組…………………**¥6,800**

開発・発売／㈱ティーアンドイーソフト 販売元／松下電器産業株式会社パナソフトセンター

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。

Letter's Voi

POST CARD

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。

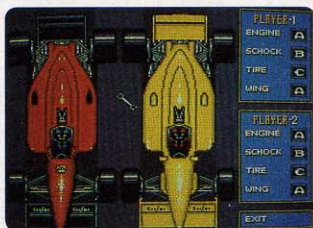
まずは、下記のお電話にて。（担当：河津）
☎名古屋(052)773-7770

1コース10周が必要ということ、やってみて良く解りました。…………の声。

コースレイアウトを見極めることが重要。リアルにシミュレートしたGP16ラウンドを転戦し、ドライバーズポイントを獲得。そのためにも最低10周は必要だ。

コース画面▶

マシンセッティングがこんなに重要で楽しいなんて………の声。

力が拮抗すれば、ラップタイムにそれほどの差はでない。そのためにも、各サーキットの特徴・天候に応じてセッティング。自分だけのマシンをものにしなければ、ファーステスト・ラップは獲れないぞ!!

▲2台のF1マシン(セッティング画面)

ライバル存在の面白さを満喫させてもらいました………の声。

クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!! 勝負はコンマの世界へ入っていくぞ。

プレイ画面▶

GREATEST DRIVER ジー・ディー

© 1988 T&E SOFT

最高のオープニング。言葉もなく、ただ見入ってしまいました……の声。

高まる興奮を押えめに、シブく決めてみました。レースに出場する臨場感を共に感じてください。血わき、肉おどる!! 内面のパッションです。

▲アニメーション画面

RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組
¥7,800

絶賛発売中!!

★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎052-776-8500

レイドックシリーズ
ついに完結!!
これは、銀河戦史に残る
最大最後の戦いの記録である!!
これがうわさの
横・斜めスクロール
落ちてくカンシがたまらない
な、なんと
史上初!!
12画面分にも及ぶ超巨大戦艦!!
MSX2+の機能をフルに活かした、
究極のシューティング体験。縦、横、斜めの
マルチスクロールの難度はA。
FM音源対応のBGMは全10曲。
アニメデモと、自然画の美しさに感激。
死力を尽くし、熱き戦いに終止符を打て!
レイドック2発売記念特別プロジェクト
「あーばーみやあどっく」
「レイドック2」のパロディー版。「レイドック2」のパッケージにはいっているハガキにキャラクターをかいて、じゃんじゃん応募しよう。キミのキャラが採用されるかもしれないぞ!
LAYDOCK
2
LAST ATTACK
MSX 2+ 3.5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱ハナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA
MSX 2+専用
プロ野球
MSX2+ は、花盛り!
縦・横スクロール、
特報!!
あのファミスタがMSX2+専用
発売決定!!しばし待て。
2プラスの凄い機能を生かして、
大変身したファミスタに君の胸は高鳴
今春発売予定。
©NAMCO
感じるF-1の旋風
F-1 SPIRIT 3D SPECIAL
超ヒット作「F1スピリット」。
MSX2+のすごい機能を得て、
極限の体感をプラスしてよみがえる。
16戦を走り抜くグランプリモード。
練習用のプラクティスモード1.2。
そして、二人でプレイすると興奮のバトルモード。
時速300キロからフルブレーキングで
コーナーに突っ込みクリアする時、
前景が横にスッ飛んでゆくリアルさ。
3Dレーシングの極限を味わえ!
MSX 2+ 3·5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SW-M007
発売元 コナミ㈱
販売元 松下電器産業㈱ハナソフトセンター
©KONAMI
MSX 2+専用
JAPAN F1-GP
あの鈴鹿の熱狂を再現しろ!
F1サーカス16戦の勝者となれ!
綿密なマシンセッティングが
勝利のカギとなる。
見よ!この立体感。
2人でやるから
2プラス
マルチプレイヤーケーブルをつなげば、
2台のMSX2+でゲームセンターさなが
バトルを展開できるぞ!!
※マルチプレイヤーケーブル
コナミ㈱から発売中 ¥1,680〔JE-70

ゲームが変わるゾ 2+対応ソフト

見よ、この美しさ。
自然画ドーンと見せちゃおう。

クインプル
●ビッツー
自然画で2+対応
MSX2 ¥5,800
(3.5 2DD)
©BIT²

スターシップランデブー
STAR SHIP RENDEZVOUS
●スキャップトラスト
発売中
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5 2DD)
©SCAP TRUST ©ARK LIGHT

ディスクステーション
Disc station MSX2 DISC MAGAZINE
●コンパイル
縦横スクロール
自然画で2+対応
MSX2 ¥1,980
(3.5 2DD)
©COMPILE
激走ニャンクル
NYANCLE
●パナソフトセンター
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5 2DD)
©Panasoft BIT²

真・魔王ゴルベリアス
真・魔王ゴルベリアス
●コンパイル
発売中
縦横スクロール
自然画で2+対応
MSX2
(3.5 2DD) ¥7,800
©COMPILE

サイオブレード
PSY-O-BLADE
●ティーアンドイーソフト
発売中
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.5 2DD)
©T&E SOFT

マスターオブモンスターズ
Master of Monsters
●システムソフト
発売中
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5 2DD)
©System Soft

きまぐれオレンジロード
きまぐれオレンジロード
2+専用ディスク付き
●マイクロキャビン
発売中
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5 2DD)
©まつもと泉 集英社 日本テレビ 東宝

琥珀色の遺言
●リバーヒルソフト
発売中
自然画で2+対応
MSX2 ¥9,800
(3.5 2DD)
©リバーヒルソフト

ゲーム、イベント花盛り～い!

自然画、FM音源はスーパーゲームの元気の素

Pana Amusement EVENT STAFF コーナー

大盛況! THE NEW MSX FAIRの中間報告だ!!

いやー、ほんとに各会場とも熱気はすごかったよーん。外はけっこう寒いのに、会場ではクーラーが必要なほど。みんなきてくれてありがとネ。それではここで、各会場ごとの2+テレカ・スタッフジャンパーの当選者を誌上発表しちゃうぞ。イベントスタッフになった君、**スタッフカードの番号に注目!!**

以上、中間発表ダ。オメデトね。そうそう、このプレゼント以外にもテレカ、トレーナーなどなど、参加したソフトハウスの各タイトルオリジナルグッズがどんどん当たるからね。その当選発表は、イベントの行なわれた店頭でやってるよ。おっとプレゼントはお店でもらってね。みんな～こぞって、店頭に行け～。

とりあえず、春もイベントやるよー。期待して待っててくれー。

※スタッフカードを持っている君には、特別プレゼントがあるよ～。

札幌会場 そうご電器 YES
1,650名
テレカ 0409 0474 他3名
ジャンパー 0412 0442 他3名

名古屋会場 テクノ名古屋
1,700名
テレカ 0721 0921 他3名
ジャンパー 0556 0849 他3名

福岡会場 ベスト電器 福岡本店
930名
テレカ 1043 1136 他3名
ジャンパー 1004 1073 他3名

広島会場 ダイイチ パソコンCITY
850名
テレカ 1183 1201 他3名
ジャンパー 1149 1165 他3名

MSXは、アスキーの商標です。

イベントスタッフ大募集 特別

THE NEW MSX FAIRに行けなかった君に朗報!!

THE NEW MSX FAIRでも申し込みが殺到したパナアミューズメントイベントスタッフ。今回誌上で特別大募集しちゃうぞ! 申し込むともれなくゴールドに輝く君だけのシリアルナンバー入りイベントスタッフカードを発行。パナソニック主催のイベント等で先取り情報や特典など楽しいことが次々とおきるぞ!! また、本当のスタッフとして、イベントの手伝いに特別参加できるチャンスもある。会場で申し込みのできなかった君も応募してくれ!!

EVENT STAFF
イベントスタッフカード

申し込みは、ハガキで(住所、氏名、年齢、学校学年、TEL)明記のうえ事務局まで。無料だからどんどん応募しようぜ。
〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4 第2富士ビル6F
パナアミューズメント イベントスタッフ 事務局

KOEI
教科書は何も教えてくれな
知らないことを、知りたい。
信長の野望・全国版
戦国の乱世を鎮めよ！すでに古典、そして頂点。
「信長」をプレイせずしてシミュレーションを語るなかれ！
MSX2 3.5 2DD 8,800円／4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン版 9,800円
「信長の野望・全国版ハンドブック」1,800円
「信長の野望・全国版ガイドブック」880円
三國志
知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。
小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。
MSX2 3.5 2DD 12,800円 4メガROM 14,800
MSX 2メガROM 12,800円
ファミコン版 9,800円
新発売 「三國志ガイドブック」880円
「三國志ハンドブック」1月中旬発売予定
お求めは、全国パソコンショップ・デパートで お近くにお取扱い店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種を
お書きの上、現金書留にて当社まで お申し込み下さい 但し、書籍は取り扱っておりません
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません
MSXマークはアスキーの商標です ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
198
皆様のご愛顧を
よろしくお願い

ENTERTAINMENT & EDUCATION

クイズに答えて、今話題のパソコン・ファミコン・ゲームソフトをもらおう

賞品総額300万円

光栄10周年記念プレゼントキャンペーン実施中

1988年12月1日〜1989年1月31日

光栄もおかげさまで、10周年を迎えることができました。
日頃のご愛顧に感謝の気持ちをこめて、「記念プレゼントキャンペーン」を実施中です。クイズにお答えいただいた正解者の中から、抽選で豪華賞品をプレゼント致します。

クイズ

光栄歴史三部作のタイトルは?
(商品名をお答えください。)
「　?　」「　?　」「　?　」

【プレゼント賞品】

《信長の野望賞》
NEC PC-9801RX2セット……… 1名様
《三國志賞》
SHARP X68000セット…………… 1名様
《蒼き狼と白き牝鹿賞》
富士通 FMR-50セット…………… 1名様
《維新の嵐賞》
SONY MSX2+…………………… 4名様
《麻雀大会賞》
SHARP Twinファミコン ………… 3名様
《シブサワ・コウ賞》
お好きな光栄商品1点 ………… 100名様
《光栄賞》
KOEI特製テレホンカード……… 100名様

☆パソコンは、本体・カラーCRT・キーボードのセット、MSX2+とファミコンは本体のみです

【応募方法】

官製ハガキにクイズの解答及び、住所・氏名・年齢・TEL、およびご希望の光栄ソフト名(機種名を必らず明記)をお書きの上、ご応募ください。正解者の中から抽選で、上記豪華賞品をプレゼント致します。

【締め切り】

1989年1月31日。(当日消印有効)

【発表】

当選者の発表は、当社雑誌広告4月号(ログイン・マイコン・MSXマガジン・ファミコン通信 各4月号)にて行います。
(シブサワ・コウ賞と光栄賞については、商品の発送をもって発表とかえさせていただきます。)

【宛先】

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-29
日吉郵便局留
株式会社 光栄「10周年キャンペーンⓢ係」

年も
承りますよう、
申し上げます。

テレホンサービス:KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044(61)1100・☎044(61)8000(ファミコン専用)

〒223横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861㈹ 株式会社 光栄

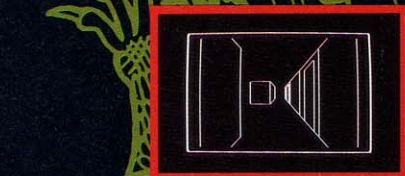
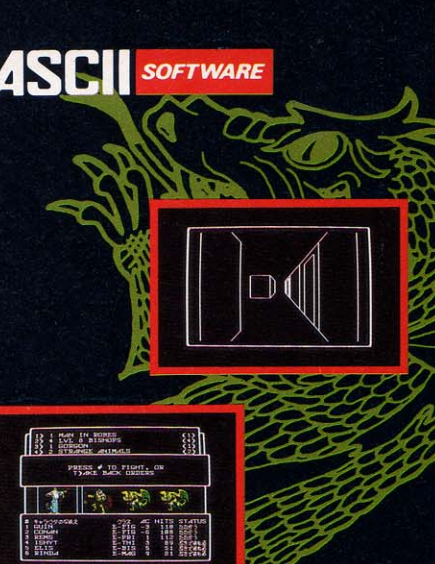
ASCII BOOK
ロールプレイングゲーム
Wizardry®
ウィザードリィ
本物は強い!圧倒的人気に応えてサプリメント制作開始!
ウィザードリィロールプレイングゲームの世界はまだまだ広がる!
「ウィザードリィロールプレイングゲーム」は、基本セットだけでも十分に楽しめます。しかし、新しいシナリオ、世界の設定、新ルールなどが広がれば、さらに楽しめるようになるのです。
もちろん、そのあたりのサポートにも手抜かりはありません。まずは、サプリメントを次々と発売する予定です。
サプリメントとは、新シナリオ、ワールドガイドなどを網羅した副読本であり、これがあれば自分でシナリオを作るときにも、役に立つことうけあいです。
それでは、まずは1989年1月に発売されるサプリメント01の紹介をいたしましょう。
【ウィザードリィ ロールプレイングゲーム サプリメント01「ダロスの盾」】
新シナリオ「ダロスの盾」
このシナリオは、レベル1のキャラクター向けの、ミニ・キャンペーン・シナリオです。オープンフィールド・アドベンチャーを組み合わせた、ストーリー性豊かなシナリオです。
マスタリング・ガイド
これは、またゲームマスターをすることに慣れていない人のための、マスターとしての心得を伝えるものです。シナリオの作り方や、モンスターの設定の方法、新しい魔法のルールなどを詳しく記すものです。
ワールド・ガイド
「ウィザードリィ」の舞台となる城砦都市リルミガンの周りはさまざまな国があります。新しいシナリオを作るためには、このゲームの世界について詳しく知っていなければなりません。そのために、今回は侍や忍者が生まれた謎の国「ヒノモト」について解説します。
ゲーム・リプレイ
リプレイとは、あるシナリオでのプレイの模様をストーリー風に書いたものです。実際にどのようにプレイしていいかわからない、他の人はどのようなプレイをしているのか知りたい、という人はぜひこれをお読みください。もちろん、読むだけで楽しいことは保証します。
コンピュータゲーム・レビュー
コンピュータ版「ウィザードリィ」の最新作「ウィザードリィ4」のゲームレビューを、なんと安田均氏が執筆。「ウィザードリィ4」のおもしろさがよくわかります。
●●
その他にあっと驚く記事や役に立つと いが満載されています。読んでおもしろく、なおかつ役に立つという、雑誌スタイルの新しい形のサプリメントなのです。
ウィザードリィ ロールプレイング ゲーム
サプリメント01「ダロスの盾」
発売時期:89年1月下旬(予定)
小売希望価格:2,800円(予定)
形式:ブック・スタイル
作:安田均とグループSNE
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ㈱アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977
株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

フリークはたまらない!

完全限定で発売!

ROM版ウィザードリィ MSX2用

ウィザードリィ・フリークを自称するキミには、たまらない耳よりな話。あのウィザードリィMSX2版がROMバージョンとして登場。しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、㈲青島文化教材社製メタルフィギュア(ドラゴンパピー)も付いてうれしさも倍増! これは今回だけしか手に入らないオリジナルフィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク諸君、急ごう! これを逃がしたらもうあとはないぞ。

ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。

ドラゴンパピーのメタルフィギュアが付いてくる!

■対応機種/MSX2
(V-RAM128K)
ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)

Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応

■定価12,800円
(メタルフィギュア付)

2月3日㈮発売

このウィザードリィMSX2用ROM版は限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

●データはパナアミューズメントカートリッジと3.5-2DDフロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスクの「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM版を遊ぶこともできます。

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

TAKE OFF, VERTICAL!

テイクオフ ヴァーティカル!

V/STOL(垂直/短距離離着陸)の戦闘機としては最も強力で、滑走路を全く必要としないハリアーは、従来の兵器運用の概念を根本的にくつがえすほどの柔軟性を持っている。

どんなところからでも(森の中からでさえ!)離陸できるハリアーは、地上支援兵器としては右に出るもののない存在である。

V/STOL機能によるハリアー特有のVIFF(Vector in Forward Flight)テクニックを再現し、さらに地上支援などの戦略的な要素も加えた戦闘シミュレータがこのゲームである。

- ●単なるフライトシミュレータではなく、地上部隊を支援しながら地上と空中の敵を攻撃し、遠方にある敵の司令部を発見し破壊する戦闘シミュレータです。
- ●AIM-9Lサイドワインダー、1000ポンド爆弾、機関砲を装備し、HUD、MFD、AARなどの各種計器をリアルに再現。フレア、チャフも使えます。
- ●地上からはSAMや高射砲、空中ではMIG21が襲ってくるうえ、上級のレベルではブラックアウト、レッドアウトも起ります。
- ●1枚のディスクにMSX/MSX2用の両方のプログラムが入っています。

空中の画面⬆
V/STOL機能を使い急減速した直後、オーバーシュートする敵機!
地上の画面➡
地上基地を敵戦車から守れ!
スコア画面⬇
最後に得点、破壊した敵の種類と数、墜落の原因などが表示される。

画面写真はMSX2用です。

ハリアー・コンバットフライトシミュレータ

V/STOL FIGHTER

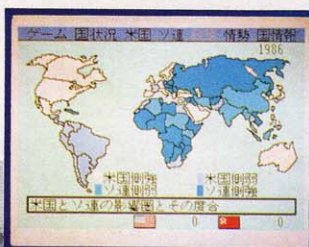
ヴイ・ストール ファイター

MSX / MSX2 共用〈MSX2+も可。〉
3.5-2DD
定価7,800円

新発売

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE
ぺんぎんくん、ゼッコーチョー!!
あのカワイイぺんぎんくんが、帰ってきた。今回は5つのワールドを設定。ルールは、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように全部投げ込めば勝ちだ。それぞれのワールドの4種類ずつの個性豊かなキャラクター達を相手にぺんぎんくんはゼッコーチョー/ガンバレ/ガンバレ/ぺんぎんくん。5つのワールドをクリアすると最強の敵がぺんぎんくんの前に立ちはだかります。
あの「ぺんぎんくん」が
グレードアップして帰って来た。
ぺんぎんくんウォーズ2のすごさ、楽しさ、美しさ!
●グラフィックは前作を遥かにしのぐ美しさ。
●ボールの衝突後の動きも運動量保存の法則に従い忠実に再現。
●ぺんぎんくんは腹筋力で前にかがんでボールを避け更に強力な火の玉ボール、"気合いボール"を投げられるようになりました。
●ぺんぎんくんに心強い味方"ぺんぴーちゃん"が仲間入り。あなたはぺんぎんくん又はぺんぴーちゃん、どちらか選んでプレイできます。
アリッ?相手の蟻は2匹いるぞ/1対2なんてひきょうだぞ/お花がきれいな虫ワールドでした。
ぺんぎんくん2 wars
爬虫類ワールドで相手をするのはエリマキトカゲ。右に左に避ける姿がミョーにカワイイ。
こちら懐かしワールド。前作と同じ顔ぶれだ。ぺんぎんくん必殺の気合いボールが火を吹いた。
完全限定版で新発売
MSX2対応(MSX2+も可)
S-RAM対応
定価6,800円
2メガROMカートリッジ(V-RAM128K以上必要)ジョイスティック使用可/
MSX MUSIC対応 FM PAC及びPACにゲームの経過をセーブできます。
(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080
株式会社アスキー

虚構と現実の交錯点

情報の収集 あなたはまず、1986年現在の各国の状況すなわち米国とソ連の影響圏とその度合や反政府勢力の動向、また米ソそれぞれの外交関係、軍事援助の状況等を確認しておかねばならない。

政策の実行 世界情勢を充分頭にいれたら、あなたは米国と自由主義社会のために、世界各国への政策を決定する。

危機 非公式協議で両国とも譲らなかった場合、米ソ間に緊張状態が生じ、危機が発生する。危機には、外交的危機とデフコン4から1までの軍事的危機があり、賭けられる威信の数値は、危機が深刻化するに従って上昇する。

大統領日記

大統領執務室にて

1986年1月13日

この部屋のこの椅子につく日をどれ程夢見たことか。デスクの上は奇麗に整えられ、埃一つない。そして政策決定支援機器であるBOP。このほんの小さな機械が、全世界を動かしているのだ。私は今日、我が人生最大の喜びと共にその装置に灯を入れる。

1987年3月8日

フィリピンの反乱は内戦を巻き起こしそうな模様だ。その勢いも衰える様子が無い。保守政権打倒を狙っている反乱勢力は、ソビエトから資金援助を受けているらしい。

CIAから送られてくる情報が、刻々とBOPに表示される。いよいよ手を打たねばならないようだ。

11月30日

南アフリカには経済援助だけでなく兵員を派遣したほうがよさそうだ。このところの世界状況を見ている限り、ソビエトが抗議をしたとしてもどうせはったりに違いない。

12月3日

予想通り南アフリカに対する派兵にソビエトが抗議をしてきた。この程度のはったりに脅えるアメリカではないということを示してやらなければ……。

12月6日

強硬な態度に出れば勝てると言うものではないということを、ソビエトという国はいつになったら学ぶのか？

デフコン2になるまで抗議を繰り返したとしても、我が国がここから引けるはずがないではないか！

明日はこの抗議もつっかえしてやらねば、たとえそれが世界の運命を……

ゲームマニュアル付属「大統領日記」より抜粋

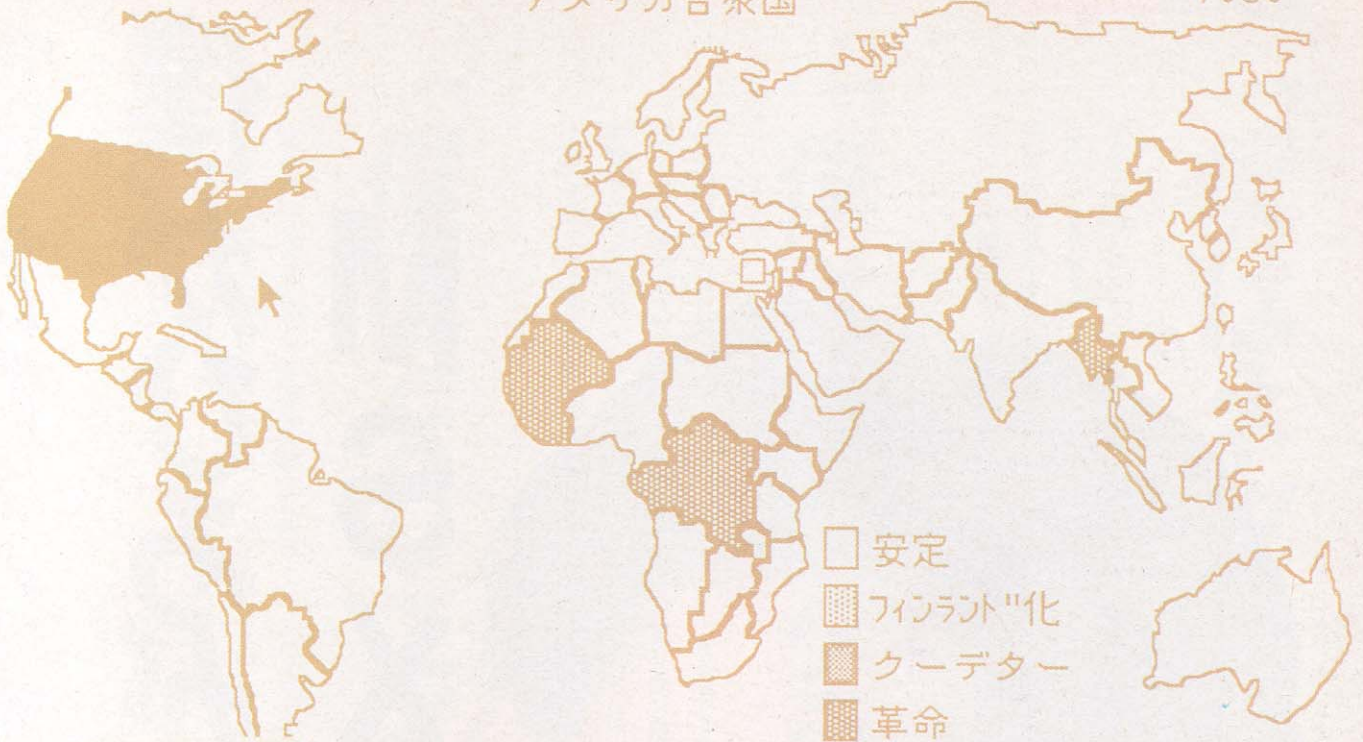
BALANCE OF POWER

バランス・オブ・パワー

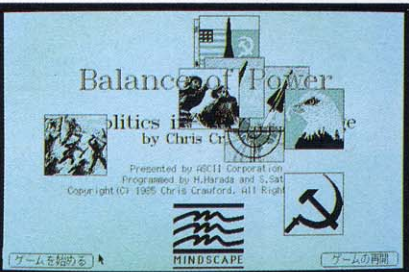
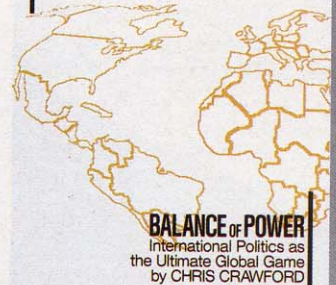
新発売

MSX 2（VRAM128K）対応　3.5-2DD ※マウスがあればより快適に操作できます。

PC-9801シリーズ、Macintosh対応版好評発売中　定価：各12,800円

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年の間に、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか？

発売中 B.O.P.プレイヤーのための副読本　バランス・オブ・パワー デザイナーノート
クリス クロフォード著　多摩豊監訳　アスキー出版局　定価2,800円

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE
夢がひろがる。
僕がひろがる。
MSX
National Council of Teachers of English

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTrans-itによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

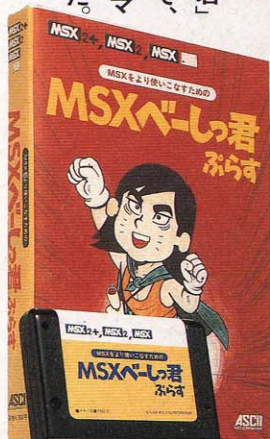
［MSX-TERMの電話帳画面］

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15〜20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

可能性を標準装備。

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君ぷらす

MSXべーしっ君 ぷらす

価格6,800円（送料400円）

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■ MSX、MSX2、MSX2+ ■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

1月中旬
発売予定

MSXのための新しい環境を提供する

日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵

価格34,800円（送料1,000円）

■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■ MSX2

日本語MSX-DOS2

価格24,800円（送料1,000円）

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

コミュニケーションの世界を広げる

MSX-TERM

MSX-TERM

価格12,800円（送料1,000円）

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）■マニュアル一式■ MSX2 ■日本語MSX-DOS2対応■RS-232C対応■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

2月下旬
発売予定

■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.1.1など順次開発中

■カタログ送程：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL（03）486-8080 **株式会社アスキー**

好評スタートをきったアスキーネット！ただいま 会員募集中！

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

アスキーネットと『Tri-P』のお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー「アスキーネット事務局」株式会社アスキー

あなたが拡がる、新しいパーソナルコミュニケーション。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、日本中のだれとでも、好きな時に好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが大きく広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表するのが〈アスキーネットPCS〉です。日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています！パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい魅力ある雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。パソコン大好き人間が創っただけに、ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっともっとコミュニケーションしたい･･･気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。ネットのむこうにきっとあなたのブレーンが待っています。

〈ACS〉は●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。

アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。

〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます！

――全国64箇所からアクセス可能に……――

アスキーのパソコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Tri-P」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム（クラス4）もサポート。

●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	基本料金（月間60分まで）	1,000円
	使用料金（60分を越える分につき）1分	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも！

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金（3,000円）が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円 〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈PCS〉①基本料金（5時間まで）…2,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈ACS〉①基本料金（5時間まで）…4,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈MSX〉①基本料金（5時間まで）…1,500円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈PCS〉〈ACS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう！

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題 アスキーのパソコン通信サービスの総称は？アルファベット8文字でお答えください。

○○○○○ ○○○

●応募方法：ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名。及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID」係までお送り下さい。●賞　品：「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。

●応募資格：アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限ります。

●発　　表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。※このキットではアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ！

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました！アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

会員募集中！

MSXゲーム徹底解析

ゲームを買ってきたはいいけど、難しすぎて途中で投げ出している人はいませんか？　そんなアナタに、陰ながら力になっちゃうこのコーナー。今月もめいっぱい頑張ります。

今月はステージ4から7の攻略!

先月では自機、"VIXEN"のパワーアップの数々や、ステージ１から３までの攻略を紹介したね。そして今月はいよいよ中盤戦である、ステージ４からステージ７までを攻略してしまうのだ。今までのグラディウスシリーズの集大成ともいえるこの作品。かなり手ごわいので、心してプレイしてくれ。

■コナミ　MSX2　5,800円(ROM)

STAGE4 歴代のボスがVIXENを襲う!

その１

その２

その３

その４

その５

あせったら負けだ!

ステージ４は、グラディウスから沙羅曼蛇に登場した巨大戦艦が、パワーアップして（一部パワーダウンしてるのもいる）再度登場するのだ。その昔、１度は倒している連中だけど、だからといって気をぬくと命取りになる。ここで死ぬと、自機が大幅にパワーダウンしてしまうからだ。特にアバトン艦は昔より、ほんの少し弱くなっているとはいえ、やっぱり強いので初心者は特に要注意だ。ポイントはスピードアップだぞ。

その1 宇宙キライ

シリーズ第１作、グラディウスでは、ステージ２の終盤で登場していた。次から次へとワープしてきて、自機に体当たりをくらわしてくるのだ。コイツは３コに１コの割合でパワーカプセルを持っているので、３コめをうまく自機の前へ誘導してやっつけよう。

深追いすると思わぬ場所から飛んでくるので注意が必要だ。パワーカプセルを取りにいくタイミングを誤ったら、素直に諦めよう。

⬆宇宙空間から突然ワープしてきて、自機に向かって突進してくる。数が多い。

このステージの途中でやられてしまった場合、必ず最初に出会う敵でもある。その時は、思い切りパワーアップしよう。

ちなみに昔はこーだった…

⬆こちらは、むかーしの宇宙キライ。アーケードのものにくらべ、やや遅かった。

こちらはグラディウスの宇宙キライ。デザインがゴーファーのものと若干違うが、アルゴリズムはほぼ、同じだ。うう、なつかしい。

その2 テトラン

沙羅曼蛇で登場していた中型攻撃戦艦だ。ゴーファーにでてくるコイツは若干パワーアップしていて、４本の腕を左右にぐいんぐいんと振り回す。画面の四隅が安全なのだが、逃げてばかりじゃ破壊できないので、タイミングをみはからって攻撃しよう。リップル系の武器もレーザー系の武器もよくきくぞ。連射をして中央を狙え。ファイヤーブラスター系は危険なので使わないこと。

☗正方形のボディーから４本の腕が伸縮する。画面の四隅へ逃げ込むのだ。

テトランを倒して、爆破する直前、こいつのハッチの中にむりやり入ってみるのもよい。新しい武器が隠されているときがある。

ちなみに昔はこーだった…

☗おやおや、形がだいぶ違いますね。コアの形がちょっと小さめですな。

沙羅曼蛇のころは４本の腕は右回りしかできなかった。また、ボディーの形状もだいぶ違っているね。強さはそう変わらない。

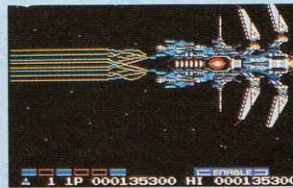
ボク! ゴーファー

その3 アバトン艦

出ました！　グラディウス２でコイツに何度も煮え湯を飲まされた人も多いはず。トコロテンのようなレーザーは防御不可能だったもんね。このアバトン艦は前回に比べて動きがホンの少しだけ、遅くなっている。ようするにVIXENの性能がメタリオンよりよくなったんだろうね。でも、自機のスピードが足りないと、あっというまにやられてしまう。上下にかわすタイミングを覚えよう。

☗以前に比べてスピードダウンした。トコロテンレーザーは圧巻だ。

このアバトン艦にやられて丸裸にされた人は、スピードを取ること。最低でも４段階は欲しいところだ。動きを速めよう。

ちなみに昔はこーだった…

☗グラディウス２の折り返し地点に登場したアバトン艦。やっぱり強い。

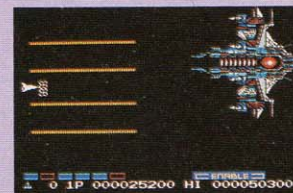
こちらがグラディウス２のアバトン艦。ゴーファーのものと比べて、まったく同じだね。トコロテンレーザーも同じだ。

その4 ミスフィッツ艦

コイツもグラディウス２で登場した中型戦艦だ。４本のレーザーが本体から連射される。レーザーの間をかいくぐって、中央を狙おう。動きも遅いので、あせらなければ楽勝だ。ときどきレーザーを撃たなくなるので、そこが狙いめ。相手のコアめがけて連射だ！

☗こいつがVIXENめがけてレーザーを撃ってくる。ちとトロイ。

ちなみに昔はこーだった…

この写真もグラディウス２のもの。どちらのミスフィッツ艦も、まるで兄弟みたいにそっくりだ。気分は宗兄弟といったところか。なれればどーってことないという部分まで同じなのね。

☗アバトン艦と同様、以前とまったく同じ形をしている。進歩がないね。

その5 ビックコア

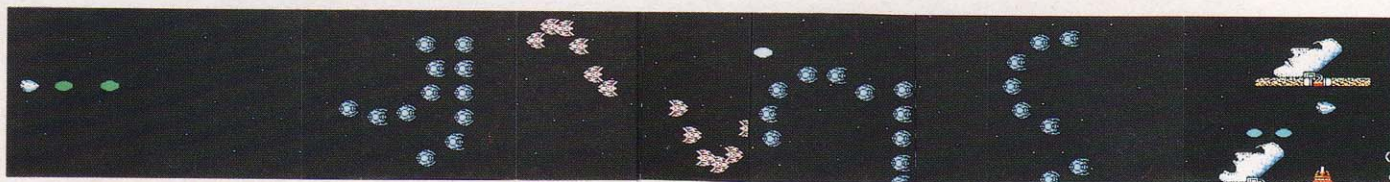
なにも一番最後に登場しなくてもいいじゃない、というくらい弱い。まあ、グラディウスで初登場したときも、あまり強くなかったけどね。でも、ボディーは１番、かっこよくなっている。攻撃はあいかわらずワンパターンなので、あまり気にしないでいいぞ。

☗おお！　この美しいボディーに魅せられた人は私だけではないはず。

ちなみに昔はこーだった…

思えば最初にこのビックコアを見たときは、あまりの美しさに、感動したっけ。グラディウスに登場して以来、何度となく戦った相手だ。どちらのデザインが好きかは、もう好みの問題でしょう。

☗ゴテゴテした戦艦のイメージがピッタリ合う。こちらもナイスデザイン。

STAGE5 振り向くモアイには要注意!

⬆いよいよゲームも中盤戦に突入だ。敵の攻撃もきびしくなっているから、心して挑もう。それではレッツゴー！

⬆この辺りのザコキャラは必ず全滅させてパワーアップしよう。パワーアップが限界に達していたらその必要はない。

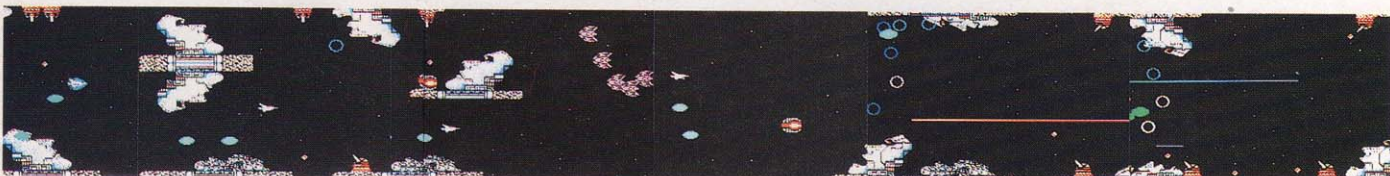
⬆いやらしいフォーメーション攻撃に撹乱されないように。1箇所にとどまって連射すると、効果的だ。

⬆モアイ登場！　口から発射されるリング状のイオンビームには要注意。後方からいきなり飛んでくるときもある。

⬆フォトンミサイルやナパームミサイルならば一撃でモアイを破壊可能。モアイの口にミサイルをたたき込むのだ！

⬆ザコキャラのフォーメーション攻撃と、モアイの後方イオン攻撃が激しくなってくる。早めにモアイを壊すのだ。

⬆ステージ5の半分までやってきた。ここからいよいよ恐怖の振り向きモアイが登場する。ザコにも注意しよう。

⬆この辺りのモアイは必ず破壊しておくこと。左右に顔を回転させて自機を狙い撃ちしてくるからだ。後ろに注意！

⬆モアイの横にある砲台を破壊しておけば、上がほぼ安全ルートになる。砲台の弾はスピードが速いので注意しよう。

⬆後方の攻撃を回避するために、テイルビームにしておくのもよい。ただ、そうするとモアイが壊しにくいのだ。

⬆そしてステージ5の終盤へと進む。ここからは上下のモアイと、砲台に注意しよう。早めに壊しておくのだ。

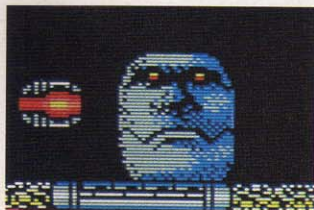
⬆イオンビームや広がるレーザー、砲台の弾などを避けながら、上下のモアイを破壊する。ミサイルを活用しよう。

⬆ここを過ぎればボスが登場する。テイルビームでは心細いので、レーザーを強力なものに変えておくこと。

⬆この巨大モアイを倒せはステージクリアーだ。巨大モアイの耐久力はケタ外れなので、気長に連射しよう。

バクテリアンの真の目的とは、幼少のころのジェームス・バートン(過去様々な戦いを勝ち抜き、帝王になった人物)を誘拐し、その後の歴史を変えてしまうことだった。その計画を打ち破るため、バクテリアンと共に過去へタイムワープを開始したデイヴィットだが、途中で敵の戦艦群に待ち伏せにあってしまう。なんとか敵を撃破し、半年近く遅れて目的の場所へついた時にはすでに遅く……。

後方の弾には要注意

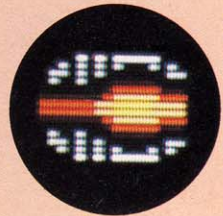
ステージ4では昔登場した戦艦が現われてちょっと懐かしかったけど、このステージ5もグラディウスをプレイしたことがある人にはかなり懐かしいんじゃないかな。このモアイの集団はグラディウスのときにもステージ3に登場していたんだよね。だけど、以前プレイしたからといって安心してはいけない。今回のモアイたちは前作に比べて、特殊な攻撃をしてくるぞ。その攻撃方法とは、首を左右に回転させてVIXENの後方からイオンビームを発射してくるのだ。これのおかげで何度泣かされたことか、トホホ。それからヒントを教えると、ある2ヵ所のモアイの後頭部にはアイテムが隠されているぞ。

⬆これが新しい技。振り向きだ。モアイを正面から見るとなかなかタンディー。

コラム　グラディウサーに聞く！①

パワーカプセル

こんにちは。あなたと共に明日へと歩む、グラディウサー三須です。グラディウサーとは、コナミのグラディウスシリーズにどっぷりとはまってしまい、徹夜でプレイし続けた人のこと。Mマガの編集部にはこんな人間が何人もいるぞ。ワハハ。

話はかわって、私は今モーレツに感動しているのだ。なぜかと言うと、グラディウスや沙羅曼蛇では全く動かなかったカプセルが、このゴーファーではチカチカとアニメーション。これはファンは特に必見だぞ。そういった細かい部分にこだわるコナミが、私は大好きなのである。

⬅昔のカプセルは点滅しなかった。こんな細かいとこ気にする人は私くらい!?

⬅でもね、今はもう泣かないよ。だってホラ、こんなに美しく点滅するんだ。

BOSS! 巨大モアイ出現!!

ずずーん

➡孫モアイ。なまいきにも小型のイオンビームを吐いてくる。小さくてなかなかカワイイね。

➡これが子モアイ。孫モアイを口から出してくるぞ。ちょっとカタイのがにくたらしい奴。

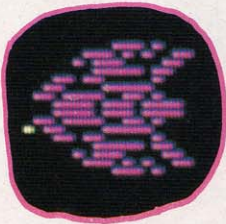
このステージのボスは巨大モアイだ！ 弱点は口の中だぞ。口を開けたらとにかく撃ちまくれ。

こいつの攻撃方法は口から出す子モアイだ。子モアイはさらに小さい孫モアイを出してくる。そいつらに体当たりされないように注意して、巨大モアイを攻撃しよう。例によって射程の短いファイヤーブラスターでは苦戦するので絶対に使わないように。また、前方攻撃が弱いテイルビームでも危険が大きいぞ。ここへ来る前にレーザーにかえておいたほうがいい。

⬅ある程度破壊するとこーなる。しかしまだ死なない。気長に戦うしかないな。シンドイぞ。

⬅この巨体！ 大迫力でVIXENを襲う。耐久力があるのでなかなか死なないぞ。

ザコキャラにも気をつけて…

それではステージ5に登場する敵を紹介してしまおう。このステージはモアイの攻撃が厳しい。だけどそればかり気を取られてないで、こういったザコキャラにも十分気をつけるように。イキナリ現われて弾を撃ってくるぞ。

⬅ステージの最初と、中盤戦に登場する。全滅させてカプセルをいただきましょ。

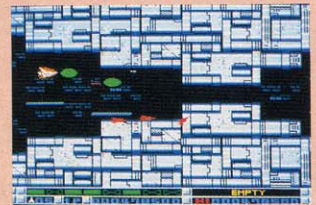
⬅ステージの最初に編隊をくんで登場する。動きがヤラシイ奴。

⬅モアイの横に設置されてる砲台。いやな場所に置かれてるのだ。まったく。

コラム グラディウサーに聞く！②

パワーアップ

ゴーファーの野望は面白いですよ。アーケード版にはない、"エキストラパワーアップ"があるしね。えっ、私ですか？ つい最近グラディウサーになれた、おんせん下田です。自機がガンガン強くなっていくのはウレシイよね。けど、その中には使いモノにはならない武器もあるのだ。ダウンレーザーやダウンダブルといったものがそれだ。無駄なカプセルを使うのはやめようぜ、もったいないから。

⬅狭いところではダウンダブルよりもテイルのほうが使いでがあるのだ。

⬅ダウンレーザーよりもアップレーザーのほうが効果的だぞ。

復活するときのコツ！

ステージ終盤まできて、ちょっとしたミスでやられてしまうと結構クヤシイ。しかもたちが悪いことにステージの真ん中に丸裸でおっぽりだされるのだ。まあ、グラディウスシリーズのもうひとつの楽しみ方に、こういった場所からの復活、というのがあるんだけどね。沙羅曼蛇なんか、この復活がかなり難しかった。ゴーファーでは、なかなか適度な難易度なので、その点十分楽しめるぞ。

ここではその復活のときのコツみたいなものを教えよう。まずポイントとして、スピードアップを最初に自分にあった数だけ取ること。動きがトロイと敵の弾を避けることができないからね。次に自機のミサイルを十分に活用しよう。特に強力なミサイルを持ったタイプならば、ここで利用しない手はないぞ。そしてモアイの口めがけておもいきり弾を連射しよう。あと、後方に敵を残さないように。後ろからの攻撃はちとツライからだ。あとはキミの腕しだいだぞ！

⬆終盤でやられると、ここから始まる。まず前方のモアイを破壊するのだ。

⬆ここが一番ツライ場所だ。ここさえ過ぎればなんとかなるのだが……。

⬆ここまで来れば結構安心。上下のモアイと砲台を順番に破壊していくのだ。

STAGE6 飛んでくるハリを避けろ!

☗おなじみザコのフォーメーション攻撃だ。今回はあまり出てこないので大事にパワーアップをしましょ。

☗ザコが終わるといよいよハリが飛んでくる。いろいろな方向から飛んでくるので、常に画面の左側に位置すること。

☗このステージの前半はハリの大群が飛んでくる。最低でもマルチプルを装備していないと、ちょっとツライぞ。

☗敵を出してくるスクランブルハッチには気をつけよう。ここから飛び出してくる敵は上下にはね返ってくる。

☗スクランブルハッチは絶対に破壊しておくこと。ここで挟み撃ちにされたら、ちょっと避けられないからだ。

☗上下に移動するカベは、パターンを見切ろう。ここでは一緒に飛んでくるハリがくせもの。気を抜いたら最後だぞ。

☗ここのスクランブルハッチから出てくる敵はパワーカプセルを持っている。後ろから飛んできたらうまくかわそう。

☗この辺りの攻撃はかなりキビシー！熔岩が上下に降りかかる。武器が貧弱だと、とても太刀打ちできないぞ！

☗ここで出てくるツブツブは地面と天井に残るので、早めに中央を破壊しておくこと。だけどカタイぞー！

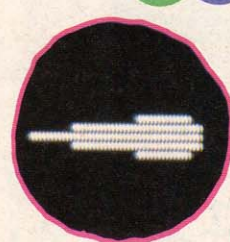
☗この竜はとにかくカタイ。吐いてくるハリを避けつつ、頭にむかって弾を連射しよう。ナパームミサイルが効果的だ。

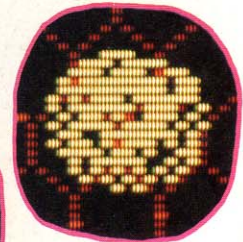
なぜVIXENは各惑星で戦っているか。それは、幽閉されたジェームスの行方を捜しているからなのだ。各惑星で少しでも多くジェームスに関する情報を収集しよう。ちなみに、前のステージ5では重要な情報があったけど、このステージ6にはたいした情報はない。安心してクリアーしよう。

カタイ敵がめじろ押し!

ステージ5のモアイ群をクリアーしたなら、次はステージ6だ。その名も地獄面。真っ赤な洞窟の中をVIXENが進んでゆくぞ。ここの前半ではハリの大群に苦しみ、後半では火山に苦しむだろう。そして、なんといっても後半に出る竜がべらぼうにカタイ。異常なカタさなのだ。頭を狙って思いきり連射するしか生き残る道はない。

また、真ん中に出てくるスクランブルハッチを破壊したら、へこんでる部分に入ってみるといいぞ。場所によってはエキストラウエポンを発見できるからだ。マップ自体は短くて、一見簡単そうに見えるステージ6だけど、火山地帯あたりから、中級者でも危険になってくるので、フォースフィールドは常に準備をしておこう。余計なパワーカプセルを取って、メーターを1周させちゃだめだぞ。

ザコキャラにも気をつけて!

☗シンプルなデザインのハリだ。これが四方八方からビュンビュンと飛んでくる。数も多いぞ。

⬇スクランブルハッチから出てくるヤツ。上下にバウンドして、自機を追いかけてくる。

☗タコヤキではない。火山から噴き出す岩石だ。上下から大量に襲ってくるのは勘弁してほしい。

復活するときのコツ!

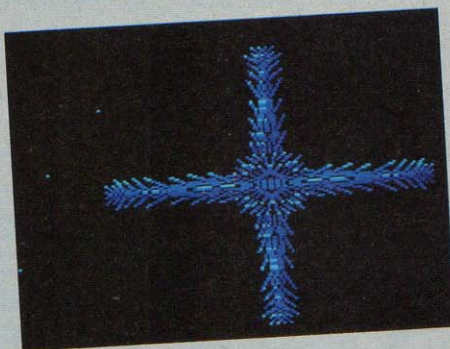
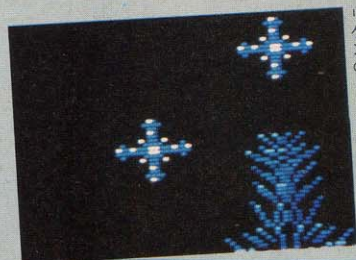
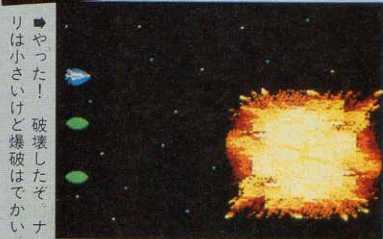
このステージの復活は、かなりキビシイ。最初にスクランブルハッチの敵を倒し、集団で飛んでくるハリを避けたあと、どのくらいパワーアップできるか、にかかっている。レーザー系の武器を装備していないと、火山地帯のクリアーは困難だろう。その後に登場する竜を倒すのはさらに難しいぞ。マルチプルも欲しいところだ。

☗この場所ではハリを避けつつ、カベの動きを見切るのだ。ちょっとムズイ。

☗中央の火山を早いうちに倒すこと器が強くないとちょいとツライぞ。

BOSS! 4本腕ヒトデ!? 出現!!

このステージのボスは小さな箱から手が4本伸び縮みするヒトデの大将のような敵だ。VIXENに近付いてきたかと思うと、長い腕をニョキっと出してくる。これに当たらないように、本体めがけてレーザーをくらわしてやろう。ちなみに手を出しているときは無敵状態なので、逃げて逃げて逃げまくるんだぞ。

コイツの攻撃方法はそれだけではない。箱状のときにも、シュリケンのような形をした敵を出してくる。うっかりそいつに気をとられて、本体にやられないように注意しよう。まあ、本体の動きはかなり単純なので、たとえ初心者でも、自然に倒すことができるだろう。ようは弱い敵なのだ。安心していいぞ。

⬆こんなに伸びる。伸びている間は破壊不可能だ。本体の動きは極めて単純。安心してかかろう。

⬅これが本体から出現するシュリケンのような敵。数が多いぞ

➡やった！ 破壊したぞ。ナリは小さいけど爆破はでかい

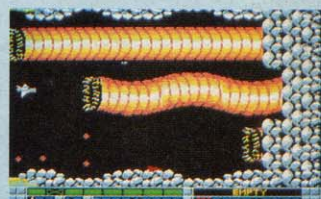
そして、物語は佳境へ!

以上がステージ4からステージ6までの道のりだった。ここまで来て、ジェームスに関する情報をどの程度手に入れることができただろうか。ここまで来たからには、後は根性で終盤に挑もう！

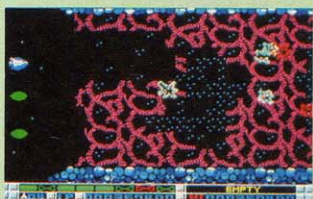
STAGE7

砂の惑星に繰り広げられる激しい攻防戦！ このステージにはダイナミックな仕掛けがあちこちに隠されているのだ。そしてジェームスに関する重要な情報もあるぞ。このステージのボスは巨大なミミズ。うねり方がかなり不気味。

⬆ステージ序盤。砂の惑星は全体的に難しい。フォースフィールドを常に準備しておくのだ。また、アップレーザーは必需品だ。もう持っているかな？

⬇このステージには2つのアイテムが隠されているぞ。ひとつはスクランブルハッチを倒さないと取れない。もうひとつはある岩の中に隠されているのだ。

⬆このステージのボスはコイツ。まるで常磐ハワイアンセンターの踊りだね。ちょっとセクシーだよね。タイミングを見計らって、1本ずつ倒そう。

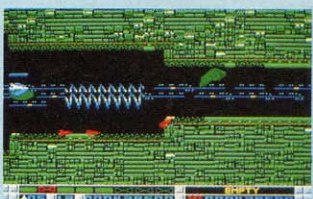
STAGE8

そしてVIXENは細胞惑星へ進む。ここではレーザー系の武器が有効だ。このステージの難易度はかなり高く、特に後半は最大にパワーアップしていても、あっというまにやられてしまう場所がある。そこでは安全地帯を探そう。

⬆細胞ステージ8。ここではリップルやレーザーが有効。ここのステージにも隠されたアイテムはある。その場所は、自分で探そうね。簡単な場所にあるのだ。

⬇ここから先に地獄が待ち受けている。後ろからツブツブが集団で飛んできたり、タマゴからエイリアンがおそってきたり、はね返るレーザーがあったり……。

⬆まるでキャベツのようなボス。腕を思い切り伸ばしてくる。アップレーザーがあると大変便利だ。中央のコアが弱点なのだが、かなりカタイ！ のだ。

STAGE9

ステージ9は要塞内部に進入だ。ここでは、はがれる鉄板や、ベルトコンベア、開閉するシャッターなどの仕掛けが待っている。 特に後半に出てくる巨大カニは必見だ。足の間をうまくくぐり抜けたときの快感はたまりませんわ！

⬆要塞内部のはがれる鉄板。武器を強化していないとツライ。まあ、ここまで来たキミの腕なら、なんとかクリアーできるだろう。ラストは目前なのだ。

⬇ベルトコンベアの上に砲台がずらりと並んでいる。次から次へと出てくるので実にうっとうしい。リップルやミサイルをうまく使って一網打尽にしよう。

⬆巨大カニ(？)出現！ アーケード版では、シャープなイメージだったけど、MSX版はゴツイ。まるでズシーンズシーンと足音が聞こえてくるようだ。

MSX2+でF1サーカスを再現

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

カーレースの頂点、フォーミュラ1。その興奮が今、MSX2+でよみがえる。『F-1スピリット3Dスペシャル』は、リアルな3D画面により本物のF1グランプリを忠実にシミュレートした、迫力あるレーシングゲームなのだ。

■パナソフト/コナミ MSX2+ 6,800円(2DD)

『F-1スピリット3Dスペシャル』でとくに目をひくのが、前作のトップ・ビュー(上から見おろすようなタイプのこと)の画面から疑似3D画面に変更されたこと。これによってよりリアルなレース展開を楽しめるようになった。なんと、コース上のアップダウンもしっかりと再現されているのである。

さらにすごいのは、セッティングできるマシンの豊富さ。その日の天候にあわせた自分だけのマシンを作れるわけなのだ。

600馬力を軽くたたき出すエンジン。軽量化を追求した、カーボンファイバー製のボディ。最新技術の粋を集めた地上最速のマシン、それがF1だ。『F-1スピリット3Dスペシャル』は、レースを題材にしたゲームの中で、実車の雰囲気にもっとも近いゲームのひとつなんだ。

このゲームは、'88年のF1-GPをもとにして作られているので、ターボエンジン車の設定もできるのがウレシイ（今年からF1-GPはターボエンジンの使用が禁止されることになった)。さあ、キミも時速300キロの悦楽の世界を疑似体験してみようではないか！

⬆コースの起伏も再現された画面。

⬆青いシグナルは戦いの始まりだ！

MODE SELECT

3Dスペシャルは、2つのフリー走行モード、年間16戦の総合ポイントを競いあうグランプリモード、そして2台のMSX2+をつなげて2人で対戦できるバトルモードの4種類が用意されている。また、どのモードでもパーツセッティングが可能になっているぞ。

FREE RUN A

フリー走行A。グランプリの行なわれる全16コースの中から走りたいコースを選べる、練習走行用のモード。敵車は出現せず、タイムトライアルに最適。

FREE RUN B

フリー走行B。基本的にフリー走行Aと同じだが、こちらは敵車が出現するようになっている。敵車をかわすなどの、実戦的なテクニックを身につけよう。

GRAND PRIX

グランプリ・レース。実際のF1サーカスと同じように、全16戦を戦いぬくモードだ。1戦ごとにポイントがセーブされていくので、ち密な作戦が必要になる。

BATTLE MODE

バトル・モード。1対1で行なわれる対戦モードだ。全16コースの中から好きなコースを選ぶことができる。ただし、2台のMSX2+と専用ケーブルが必要。

PARTS SETTING

ENGINE

マシンの心臓部であるエンジンは、ターボとNA(自然吸気)エンジンの設定と、馬力・トルクの調整ができる。サーキットにあわせたトルク調整が勝負のカギを握っているといえよう。

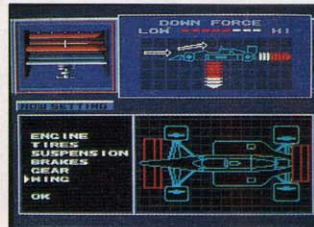
TIRES

コンパウンド(タイヤのゴム材質)の硬さの設定を、晴天用のスリックタイヤ、雨天用のレインタイヤごとに行なう。グリップ(接地力)を増すか、摩耗を少なくするかは作戦しだいだ。

GEAR

ギアはオートマチック、マニュアルの2種類の設定と、高速、中速、低速用の3種類にセッティングされたギア比を選べる。初心者はまずオートマで。

WING

ウイングはダウン・フォースの調整。ダウン・フォースとはマシンを下向きに押さえる力のことで、これを増やすとコーナーリング性能が上がる。ただ、空気抵抗も増えるのが難点。

BODY

ボディだけはほかのセッティングと違い、デザインとカラーリングを選べるようになっている。ただひとつ注意したいのが、自然吸気のエンジンとターボエンジンのマシンはボディを選んだ時点で決まってしまうことだ。

また、カラーリングは自分で好きな色に決めることができるうえに、マクラーレン風やベネトン風など写真のような実車と似たカラーリングがそろっているので、本物気分を味わうことができるのだ。

NORMAL ASPIRATED

TURBO CHARGED

ベネトン・フォード

ウイリアムズ・ジャッド

マクラーレン・ホンダ

フェラーリ

セッティングはノリが決め手!

3Dスペシャルでセッティングできるパーツは、上に挙げた5種類のほかに、サスペンションとブレーキがある。これにより、今までにない細かなセッティングができるようになり、ゲームにいっそう深みを与えているのだ。

たとえばモナコやデトロイトのような低速テクニカルコースでは、ギア比を低速用にあわせてダウン・フォースを上げることで、コーナーリング性能を上げることが必要になってくる。しかし、シルバーストーンやモンツァのような高速サーキットでは、いかに空気抵抗をへらして最高速度を上げるかで勝負が決まってしまう、と言っても過言ではない。

つまり、それぞれのサーキットの、コースの特性をよく見極めたうえでセッティングを行なうことが、レース展開を優位にするための必須条件となるのだ。

一見、優雅で華やかそうな感じを受けるF1の世界も、じつは非常にシビアなところだということを、よく肝に命じておいてほしい。

お次はF-1GPの世界へ!

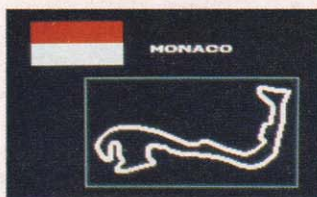
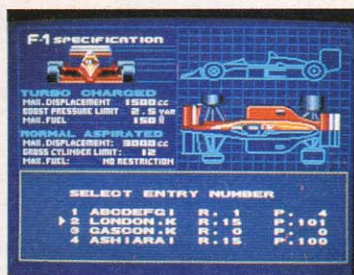
GRAND PRIX

シーズン16戦

じつは、編集部でいちばん人気があるのが、このグランプリレースモード。このモードはじっさいのF1で行なわれる、全16のサーキットを転々とまわりながらポイントを稼ぎ、最終的に年間のドライバーズポイントの合計でチャンピオンを決定するという本格派。

登録した自分の名前(ディスクにセーブできる)がシーズン後半のチャンピオン争いに加わってくると、「よし、俺がチャンピオンになってやるぜ！」と、ついついアツくなってしまうことウケアイなのだ。

当然チャンピオンを目指すからにはライバルも登場する。マルボロカラー(風)のP・フロスト、ベネトンカラー(風)のM・ナニーナなど、いずれもどこかで聞いたようなF1レーサーたちがいずれもチャンピオンの座を狙っているぞ。

彼らを実在のレーサーに当てはめながらプレイすると、おもしろさもひときわ増すに違いないね。

⬆全16戦もあるさまざまなコースの一部。鈴鹿GPもしっかりあるよ。

⬆レースの記録は、ここで行なわれる。

全16のサーキットには、さまざまなタイプのコースがあるので、それぞれのコースに適したセッティングをしなければならない。また、国ごとのレースクイーンがなんとも……良いと思いませんか、みなさん？　彼女たちを見るためだけでも全16戦やりこむのも、いいかも知れない(少しマジ)。

F-1 サーカスの華レースクイーン

⬅水着姿がカワイイ、レースクイーンのそろいぶみっ。ああ、幸せ♡

WEATHER

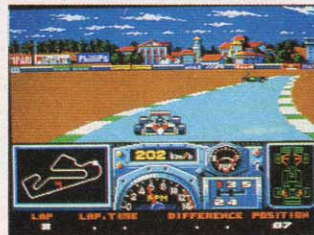
雨の日の作戦を考えろ！

グランプリモードでプレイしていると、雨の日のレースがたまにある。雨の日は路面がすべりやすくなっているため、晴天用のスリックタイヤを履いていると、コースアウトの連続でとてもじゃないが走ることさえ難しい。

雲行きがあやしくなってきたな、と思ったら、早めにピットインして雨天用のレインタイヤに交換しておくのがいいだろう。

しかし、レース中に晴れ➡雨➡晴れと、目まぐるしく天候が変わる場合には、中盤を押え気味に走ってピットに入る時間をなくして、タイムを短縮するなど、作戦をたててみるのも有効だ。

⬅雨の日のレースになってしまった。苦戦しそうな予感がする。

➡ピットに戻って、レインタイヤに早く交換だ！

⬆レインタイヤだから、雨の日も安心よ。

PIT IN

他車と接触すると、その場でマシンはスピンして、かなりのダメージを受けてしまう。このとき、ダメージをくらったパーツがエンジンやウイングなどの、走りに直接関係があるものだと、問題はかなり深刻だ。残りラップに余裕があるのなら、順位はこのさい無視してでも、ピットに入ったほうがいいぞ。

⬅キャメルイエローのロータスのピットクルー。

⬆ピットロードに入ったところなのだ。

⬆メカニックたちの腕の見せどころだ。

2人で遊べる BATTLE MODE

バトルモードは、リアルタイムでもうひとりのプレイヤーと対戦する、文字どおり〝バトル(戦闘)〟のできるモードなのだ！

どうやって2人同時プレイができるのかというと、2台のMSX2+を専用のマルチプレイヤーケーブルでつなげるだけ。最近ゲームセンターではやりの、通信機能みたいなものだと思ってもらえばわかってもらえるだろう。

人間どうしでプレイするから、勝負のかけひきなんかができるし、今まで気がつかなかったその人の意外な一面が見られたりして、結構おもしろいのだ。

⬆バトルモードで遊ぶ、編集者の姿。ただ、ジョイハンドルはヤラセとの噂が。

⬆これがバトルモードだ!! でもこれだけじゃ良くわかんないか、アハハ。

TECHNIQUE

最後に、この3Dスペシャルの具体的なテクニックについて解説してみようと思う。現実のF1に限らずレースでは、スローイン・ファーストアウト、とか、アウト・イン・アウトなどのテクニックが知られているけれど、これらのテクニックはある程度、3Dスペシャルでも使うことができる。それだけ実車の感覚に近いゲームと言えるだろう(といってもF1にのったわけじゃないけどね)。

今までのレースゲームだと時速300キロでヘアピンに突っ込んでもなんとかなるものが多かったけれど、このゲームでそんなことをやるのはまず無理。カーブの前では絶対に減速しないと、コースアウトは必至。そういう点ではかなりシビアに作られているといえる。

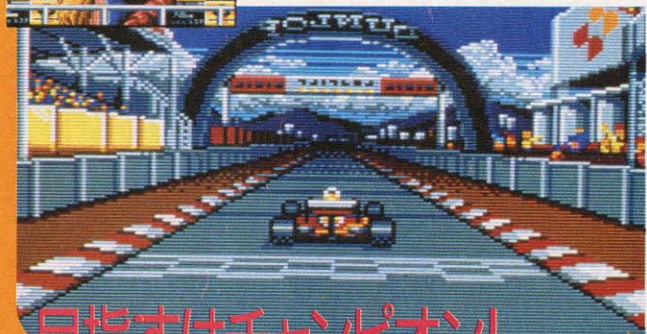
また、じっさいにマニュアルで走ってみると、1周につき、20～30回はギアチェンジをしなければならないのがわかるはずだ。すばやいギアチェンジができないと、先行車をパスするどころか、まともに走ることさえ難しいのだ。

そこで初心者には、まずオートマチックで慣れることをお薦めする。「えーっ、オートマなんていやだよー」なんて言う人もいるかも知れないが、これがなかなか使える。コースアウトさえしなければ、3位以内には確実に入賞できるはずである。

さらに、上級者(グランプリモードでチャンピオンになれるだけの実力の持ち主)は、迷わずマニュアルを選んでほしい。マニュアルのいいところはやはり、レーサー気分が存分に味わえることだと思う。たとえば、最終カーブに突入し、3速にまでシフトダウン。そして、インからアウト側に抜けつつ4速、5速へとシフトアップ。スピードをのせていきながら、ホームストレートに脱出していく……。とまあ、自分がF1ドライバーになったようなノリでプレイできるのだ。ようは感情移入できるかなんだけどね。

⬆ヘアピンなどの急なカーブは、しっかりと減速すること。上達の秘訣なのだ。

⬆あっ！ ちょっと気を抜いたとたんに、後続車に追い抜かれてしまったあ。

年間を通じてトップの座を守っていれば、美女からの祝福と、チャンピオンの称号が与えられるはずだ。キミはセナになれるかっ!?

目指すはチャンピオン!

ファードラウト伝説(サーガ)

ゼビウス

超有名シューティングゲーム、『ゼビウス』。キミはもうプレイしてみたかな？　新作"スクランブル"の難易度の高さにヒイヒイいっているのでは？　そこで、クリアーへの道を今月も徹底解析するぞ。

■ナムコ　MSX2　6,800円（ROM）

スクランブル攻略!!

1月号での徹底解析、しっかり読んでくれたかな？　今月は〝ミッションスクランブル〟での実践的な攻略法を解析するぞ。

スクランブルでは、4種類ある自機の中から、自分の好みにあわせて5機までを選択することができる。これを〝生産テーブルシステム〟と呼ぶ。この生産テーブルで選択する自機によって、ゲーム進行の展開が、ガラッと変わってきてしまう。まず、ひと通りすべての機体を試してみて、それぞれの機体の特徴やクセを知り尽くしてから自分に合ったものを選ぼう。それが、スクランブルでのクリアーのカギとなるのだ。

空中物、地上物を破壊しまくりたいキミは迷わず〝ガンプミッション〟。また、スピードにものをいわせて敵弾を回避するのならば、〝ソルバルウ〟を選択、といった感じになる。なかでも効果的だと思われる機体は、〝ソルグラード〟だろう。前方空中物には絶大な威力を発揮するというのがその理由。キミもいろいろ試してみよう。

⬆南アメリカ大陸は、ゼビウス軍によって制圧されてしまったのである……。

エリア1

スクランブルをプレイすると、アレッ？　と思うかもしれない。そう、"リコーン"と地形がさほど変わりがないのだ。しかし、地上物やソルの位置などは変更されている。

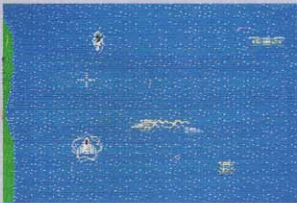
このあたりではまだ、"トーロイド"や"タルケン"といった敵が大半を占めるのでカンタンに進める。このエリアでは、最低でも〝ワイドブラスター"を装備しておこう。あと、"スペシャルフラッグ〟の取り忘れもないようにしておくことが大切だ。

⬆このへんにスペシャルフラッグがある。

⬆壮絶な戦いが、今始まろうとしている。

エリア2

エリア1をぬけると、海での戦いが始まる。空中には、電磁波を放ってくる敵、地上には、潜水艦や横移動しながら弾を撃ってくる〝グロブダー"などが出現し、いきなり窮地に追いこまれる。ザッパーを連射しつつ、潜水艦にブラスターを撃ちこもう。

しかし、この潜水艦は海上に姿を現わしたときにしか破壊できないので、タイミングが重要になってくる。そして、ボス"おばけゾシー"の登場だ。手強いやつなので油断禁物だぞ。

⬆シールドはなんとしてでも死守せよ！

⬆圧倒されてしまうほどにデカイのだ!!

ボス攻略 1

⬆放射状に弾を撃ってくるおばけゾシー。

空中物の攻撃がやんだと思ったら、ユラ〜とおばけゾシーの登場だ。コイツはとにかくたくさんの弾を撃ってくるので、スキを突いて懐に飛び込みザッパーを連射するのだ。これを繰り返していれば、倒せるはずだ。

ザコキャラよりも大きい機体だけあって、ボスキャラの装甲はかなり堅くできているようだ。数発のザッパーでは破壊することは不可能だ。やはり、一番確実な破壊方法は、"ヒット&アウエイ"に限る。常に自機の避け易い方向に弾を撃たせておいてから、接近戦を行なうのが効果的な手段といえよう。

だが、ボスキャラたちにも個々の特徴があり、たまに意表を突かれることもある。しかし、そういったものもシューティングゲームの醍醐味の一つではなかろうか。

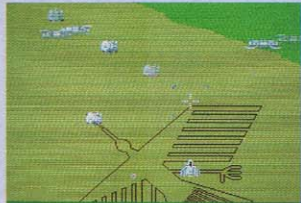
エリア3

⬆おっ、これがエリア3の門のようだ。

とても神秘的なエリア3だ。敵の攻撃はあまり激しくないが、美しいナスカの地上絵が何か謎を秘めているようで、不気味である。その手前には、敵の〝ログラム〟が正三角形状に並んでいて、先に控えている恐ろしい敵を暗示しているかのようだ。
ナスカの地上絵が現われる前に、4つのシャッターつき砲台がある。これは、右から順番にブラスターを発射すれば、簡単に破壊できる。たくさんのソルが隠されているぞ!!

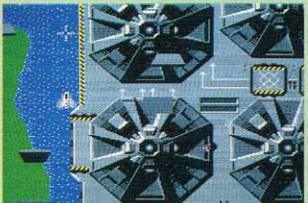
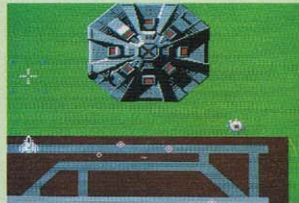
⬆この3つのロクラムには一体何か!?

エリア5

エリア5に入ったとたん森の中で怪しげに赤く光るものがある。それは、なんと敵の砲台だったのだ。しかも単発で弾を発射してくるのではなく、放射状にものスゴイ勢いで弾を撃ってくるのだ。
このエリアでは、ゼビウス軍がソルバルウをモデルに開発した、〝グロバルウ〟というキャラが登場する。この敵は連続弾を撃ってくるので、ザッパーの連射が必要になる。そこで便利なのが〝?〟のアイテムなのだ。

⬆ほーれ、ソルがたくさん隠れているぞ。

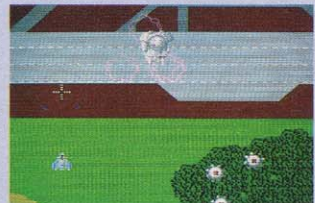
⬆敵ながらカッコイイ、グロバルウだ。

エリア4

エリア4に突入すると、いきなり後ろから〝テラジ〟の親戚のような敵が、ものすごいスピードで現われて弾をバラまきながら去っていくぞ。うまくすり抜けながらザッパーで破壊するのだ。その先には超巨大戦艦、〝リバーフラッグ〟がお目見えしてくる。この時点ではまったく攻撃はしてこないが、これは地球防衛機構に対してゼビウス軍の強大な戦力を誇示したものなの。出口には〝ガウルダークジェネシス〟がキミを待っているぞ。

⬆こんな強大なヤツを敵にしていたのか。

⬆これがガウルダークジェネシスだ!!

エリア6

エリア6では、地上物がかなりの割合を占めているのだ。しかも、撃ち損じてしまうと画面は敵弾だらけになってしまう。空中物がほとんど飛んでこないので、ここはひとつ思いきって先手に出よう。
ブラスターの照準を画面の一番上につけ。地上物が現われたらすかさずブラスターをおみまいしてやるのだ。そうすれば後半戦はかなりラクになるぞ。そして最後に登場するのが、バリア戦艦のボス〝シオン〟だ。

⬆こうなってからではもう手遅れなのだ。

⬆で、出た〜! 速攻で破壊してしまえ!

ボス攻略 2

このシオンとの戦いでは、きっと長期戦にもつれこむことになるだろう。なにしろ、敵の放つバリアのようなものは、こちら側のザッパーをすべて吸収してしまうのだ。これではいくらザッパーを撃ったところで、敵に何のダメージも与えられない。
しかし、敵の放つバリア状のものは常に自機に対して放たれているので、右か左隅でギリギリまで誘導し、スキを突いて一気にザッパーを連射するのだ。ワイドザッパーがあれば、速攻で倒すことが可能だぞ。とにかく連射だ!
これはすべてのボス攻略にいえることなのだが、あまりボスに手こずっているとエリアによってはその後のボスが出現してしまうのだ。こうなるともう手の施しようがなくなってしまうぞ。常に速攻だ!

⬆このボスに何度怒りを覚えたことか。

エリア7

嵐の前の静けさなのだろうか?
このエリアは、それほど難しいとはいえない。後のエリアに備えてパワーアップアイテムを確保しておこう。
しかし、前半はいきなり〝バキュラ〟が飛来してくるので思ったように身動きがとれない。そのうえ地上には、破壊の困難な横ころびグロブダーがかなりいるのだ。敵弾をかわしながら、画面の左側にいるのが安全と思われる。無理な深追いはやめておいたほうがいいだろう。

⬆いつになく敵の攻撃がおとなしいのだ。

⬆この敵が非常に強くてムカつく!!

エリア8

このエリアでは紙一重で敵の弾をよけるという高級テクニックが要求される。地上からは"ガルデローダ"が嵐の如く弾を撃ってくるぞ。しかも海上からは潜水艦の攻撃だ。すべての敵を確実に破壊していこう。敵をひとつ残したために、それが命とりになることもある。そしてこのエリアにもガウルダークジェネシスは存在したのだった。"ザカート"との複合攻撃には手を焼くかもしれないが、ワイドブラスターがあれば楽勝だ。

☗電磁波の敵にはくれぐれも注意を！

☗ここにもガウルダークジェネシスがっ。

ボス攻略 3

すばやい動きで攻撃を仕掛けてくるザカート艦。大量のザカートを放ち、しかもそのザカートは、不規則に破裂して弾を撃ってくるのだ。

攻略法は、敵の動きをよんでザッパーを連射するしかないだろう。バックザッパーを装備している機体なら、うしろにまわりこまれても攻撃が可能なので、ラクに破壊することができるぞ。ザカートの破裂するタイミングと、ザカート母艦の動きのアルゴリズムさえわかってしまえば、強敵とはいえないかもしれない。

しかし、他のボスとコンビネーションで現われた場合は、自機の行動範囲が狭められてしまう。あっというまに弾に囲まれて撃破されるということになりかねない。連射アイテムの"?"などをうまく使って、速攻するように心がけよう。

☗ザカートは一定間隔で発射されている。

エリア9

ザカートとジアラのコンビネーション攻撃をすり抜けると、左には地上物が。すると、いきなり急速でザカート母艦が出現するのだ。コイツは自機の周りにたくさんのザカートを放つイヤなボスだ。そのうえ動きが速く、ザカートに阻まれて本体にザッパーが思うように命中しないのだ。しかし、ここでコイツを一刻も早く破壊しておかないとレーザー艦も出現してしまい、相手が2台になってしまうぞ。慎重に操作せよ。

☗くっ、動きが速すぎる。勝てるのか？

☗この敵のレーザーがスゴイ威力なのだ。

ボス攻略 4

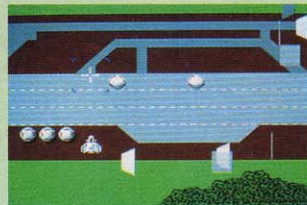
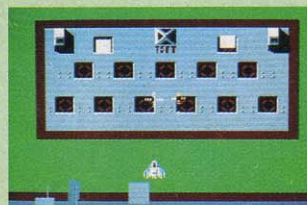
5種類のボスの中で、一番攻撃がすさまじいと思われるのが、このレーザー艦だ。長いレーザーと一緒に弾もたくさん撃ってくるのだ。動きは右から左へ、左から右へとゆっくりしたものだが、絶えず攻撃をしかけてくるので、こちらからダメージを与えるのが困難だ。

一が画面外に行ってしまったスキをねらって、ななめにザッパーを連射して破壊することができる。このボスが一番ひんぱんに現われるので、パターンを読んでしまうことが得策だろう。

☗レーザーや弾を撃ってくる忙しいやつ。

ボスが2台同時に出現するというのは、このレーザー艦が一緒の場合が多い。また、エリアによっては、レーザー艦が2台同時に出てくる場合もあるのだ。

エリア10

いきなり"シオナイト"が飛んでくるエリア10は、最初から細心の注意を払わなくてはならない。"ガルザカート"の猛襲のあと、息つくひまもなくおばけゾシーが出現。そして、縦回転しながら移動するバキュラが現われ、すぐ次にはバキュラをバラまくバキュラベースが!! こうなったらもう、ブラスターで攻撃するしかないだろう。また、敵に気を取られがちだが、パワーアップアイテムを取り逃さないようにね。

☗やけにバキュラが多いと思ったら……。

☗バキュラベースが建造されていた！

エリア11

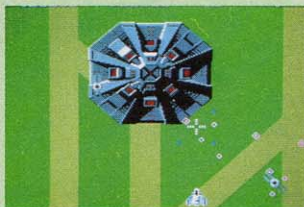
このあたりからゼビウス軍の攻撃はより一層激しさを増してくるぞ。いきなりガルザカートが3発も飛来してきたかと思うと、後ろからはブラグザカートが執拗に攻めてくるからかなりの反射神経が必要。

後半はそれほどの攻撃ではないのだが、ソルがあちこちにたくさん隠れているので、莫大な得点稼ぎができるぞ。ソルの破壊本数の差で、ハイスコアはかなり変わってくるといえるだろう。

☗まだまだ攻撃は激しさを増してくる！

☗ザコのくせにレーザーを撃ってくるぞ。

エリア12

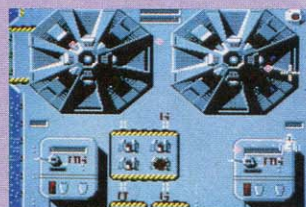
エリア12に入ってそうそうものスゴい攻撃でお出迎えだ。ぜひともシールドがほしいエリアだろう。中盤ではおばけゾシー、そして最後にはガウルダークジェネシスがいるが、このあたりにくると復活が大変だ。ワイドブラスターにシールドを2枚くらいはほしい。そういう場合は、隠れキャラの、"Lフラッグ"を探して手に入れよう。裸だった自機が、いきなりフルパワーになってしまうというもの。これは便利だ!!

☗そろそろハターンを把握てきたかな?

☗Lフラッグを捜すのも1つの楽しみだ。

エリア14

エリア14では、エリア4で登場した"リバーフラック"が再び顔を出してくる。エリア4のときはまったく攻撃してこなかったけれど、今回は違うぞ。"デローダ"という砲台も画面にすき間がなくなってしまうほどたくさんの弾をまき散らしてくる。

砲台がどこに配置されているのかを覚えて、常に先手を打ち、破壊していこう。一瞬の気もぬけない、とてもハードなエリアだから、心してかかっていくように!!

☗こちらが萎縮してしまう程デカイ!!

☗ワイドブラスターがあるといいのだが。

ボス攻略 5

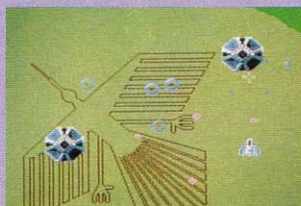
☗小さくてカワイイけど、カタイッ!!

今まで出現してきたボスたちは、すべてザッパーでの破壊だったが、このアンドアジェネシスJrだけはブラスターでなければ破壊できないのだ。2機同時に出現し、円を描くように対になって回転してくる。先を読んでブラスターを数発撃ち込めばよいのだが、2台もいるのでけっこう手こずってしまう。

昔の諺に、『二兎を追う者は一兎をも得ず』とあるでしょ。片方の破壊のみに神経を集中させよう。ワイドブラスターがあるとかなり効果的だぞ。1台倒してしまえば、後は同じアルゴリズムで動いているから楽勝なのだ。

ところでボスが出現する場合、後半のエリアによっては、ボスとザコが一緒に出ることもある。そういう場合は、先にザコを倒してしまうのがいいだろう。

エリア15

最終面の一歩手前なのに、あまり攻撃の激しくない面だ。シオナイトが飛んでくるので、ガルザカートが出現するのかと身構えているとそうではなく、"アンドアジェネシスJr"の登場だ。出現する位置を覚え込んでおいて先手でブラスターを撃ち込めば、それほど強敵とはいえないだろう。出口にはバキュラベースが待ち構えているので、できる限りパワーアップアイテムを取っておこう!

次はいよいよラストバトルのエリア16へ突入だ。ワイドブラスターはもちろんのこと、できればシールドを2枚くらい装備しておきたいものだ。もう後はない。意を決してゼビウス軍を叩き潰すのだ。これまでのエリアもかいくぐってきたのだからキミにもクリアーできるハズだ。健闘を祈っているぞ。

☗ナスカの地上絵とマッチしてるよね。

エリア13

エリア13に入るや否や、テラジ軍団の猛襲だ! 次から次へと出てきて画面上はテラジと弾の雨あられ。テラジは出現と同時に破壊してしまうのが無難といえる。中盤戦ではこれといって空中物は飛んでこないので、地上物だけに神経を配っておく。

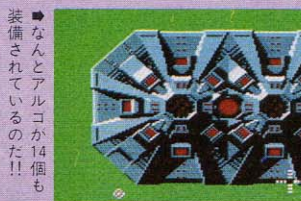
後半戦では、ザコのくせにレーザーを撃ってくる敵が出現するので要注意。焦らず冷静に対処していけば恐れることはないぞ。何ごとにも沈着冷静に操作するのだ。

☗地上物は早めに破壊しておくこと。

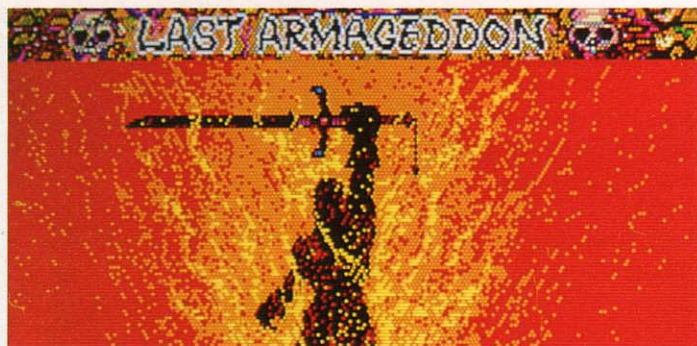
☗この敵かなかなかキョーレツなのだ!!

エリア16

いよいよやってきました最終面。全体的にこれでもかっ! ってくらいにザカートが出現してくるぞ。中盤に差しかかると、ガウルダークジェネシスが登場。その後には例の強敵、レーザー艦が待ちうけている。

このレーザー艦が曲者で、はやく倒しておかないと最後の敵である、"エグザノットジェネシス"と重なってしまうぞ。最後の敵はコアが3つもあるが、弱点になっているまんなかを狙って攻撃しよう。

➡なんとアルコが14個も装備されているのだ!!

ラスト ハルマゲドン

『ラスト・ハルマゲドン』の徹底解析も、これで3回め。キミのモンスターたちは、どのぐらい成長したかな？　今月はいよいよ第2の地上だぞ!!

⬆成長したモンスターたちは、アゾット剣を手に入れてさらに強さを増していく。

■ブレイングレイ　MSX2　7,800円（2DD）

第2の地上へ　愛と優しさを求めて

思えば想像以上に長い旅だった。なにしろ、魔界を出発した当初の目的というのは、戻らずの塔へ進入することだったのだ。それが、やっとの思いでたどり着いた塔の最上階には、見たこともない広大な世界が広がっていて、モンスターたちは意表をつかれ途方に暮れたに違いない。

⬆戻らずの塔をのぼりつめたモンスターたちの目の前には、見たこともない世界が広がっていた。いったい何が起こったのか!?

⬆一枚の石碑には、異星体がこの地表を占領している事実が記されていた。モンスターたちに、滅亡を防ぐ手段はあるのだろうか。

しかも、戻らずの塔で知らされた衝撃的な人類の歴史。そこには、現在まで伝えられてきた事実とは違う、歴史の本当の姿があった。

単純な生活に終止符を打つべく、自ら滅亡を望んだ恐竜たち。〝ノアの方舟〟の真実のエピソード。自分の短所を憎み、相手のあらを必死で探した人類の時代。悪の象徴といわれたヒトラーの早すぎた思想。モンスターたちの襲来によりわずかに生き残った人類の、想像することに明け暮れた余生。また、人類を滅ぼした原因が、人類の心の中の悪魔が実体化されたためだということも判明した。

それぞれの時代の生物は、空しさ、私欲、恥じらい、絶望、愚かさを学んできた。そして、モンスターたちに生まれた新たなる感情、〝恐怖〟。モンスターたちは、人類の犯した失敗の数々を目の当たりにし、その二の舞いを演じないよう、未知の世界に希望を託して前進しなければならない。

塔の最上階に出た時点で、モンスターたちが知り得た事実は、目の前にある大地が真の地表であったということ。今まで自分たちが地表と思いこみ、息まいていたのが、実際には地下であったということだ。地表はすでに異星体に占領されていた。自分たちが、いったいどこから来た何者なのか、そして、異星体を倒して滅亡を防ぐことができるのか、まだわからない。現実は、自分たちの想像をはるかに超えていたのだ。

第2の地上では、今まで地表と思いこんでいた大地で見ることのできなかった、さまざまな建物に遭遇する。それは、人類の時代の遺物だ。教会、病院、警察署、デパートなど、人類の文化がまだ繁栄していたころの日常生活の断片を見ることができる。そして、戻らずの塔で〝恐怖〟という感情を学んだように、ここでも新たな感情を手に入れることになる。それは、人類はもちろんのこと、モンスターたちがいちばん飢えていた〝愛〟と〝優しさ〟だ。

⬆モンスターの仲間たちが待つ魔界も、もはや遠い世界となってしまった……。

モンスターたちが手に入れる愛と優しさは、それぞれの建物の中に散在している。また、12種族全員が手に入れなければならないので、昼、夜、サルバンの破砕日のすべてのパーティーを活躍させることになる。したがって、ここからも再び長い旅を続けなければならなくなるのだ。

右のマップを見ての通り、第2の地上の世界はとてつもなく広い。建物をまわる順番としては、石板製作所、教会、病院、警察署、デパート、そしてファンタジーランドと司令塔というのがいいだろう。

⬆見わたす限り、未知の世界。これからどこへ行き、何をすればいいのだろうか。

⬆廃墟と化した人類の遺物。ここでもまた、人類の愚かさを知ることになる。

○第2の地上全世界マップ○

第1部よりもどーんと広くなった第2の地上。でも石板がないので全部をまわる必要はない。

ファンタジーランド
司令塔
警察署
病院
教会
出口
石板製作所
デパート

石板製作所

⬅入るなと書いてあるのに扉が開いている。不気味だ。

⬅ここで石板は作られていた。誰が何のために……。

第1部の世界に散らばっていた無数のモノリスは、じつはこの石板製作所の中で作られていたらしい。立ち入り禁止の内容が書かれた入り口も、今では扉が開け放されていて、自由に出入りすることができる。2階建ての建物の中は3Dダンジョンになっているが、複雑なものではないのですぐにまわりきることができるだろう。

1階では、ひとつのアイテムが手に入る。"物質転移装置"だ。これは、地上と地下を行ったり来たりできる大変便利なものだ。戦闘中にモンスターが死んでしまった場合、アゾット剣も死んでしまうが、この装置を使えばもう一度取りに行くことが可能だ。そのためにも、第2の地上では一番最初に石板製作所に入り、この装置を手に入れておくことが大切なのだ。

次に、2階に行ってみると、ある部屋で石板を製作する装置を見つけることができる。また、別の部屋では109枚めの石板が横たわっていた。そこに刻まれたメッセージにより、モンスターたちはまた意外な事実を知ることになる。

⬆石板製作所で現われる敵は、ほかのエイリアンと違ってロボットの形をしてる。

教会

モンスターたちが愛と優しさに目覚める最初の場所として、教会はもっともふさわしいといえるかもしれない。しかし、一歩中に入ってみると岩がころがり、いろいろな物が散乱し、十字架が落ちていなければかつて聖域だったとは思えないほど荒廃していた。

1階では2つのイベントを体験する。ガレキの中で清らかに立つ母子像を見て、心を打たれるハーピィ。人間が描いた壁画の中に、大きなヘビを見つけ、自分が人間の想像の産物であることを知ったG.スネーク。今までなかった愛と優しさという感情がめばえた。

2階で発見するものは、壊れた一体の石像。これには、ガーゴイルの姿が刻まれていた。はるか昔、ガーゴイルが人間に大切にされていた時期があったのだ。いつしか魔物として人間の心の中に存在し始めたガーゴイルは、壊れた自分の姿を見て、新たな感情を覚えた。

3階に上がると、ある場所で突然鐘が鳴り響く。その哀しい音に反応したのは、スケルトンだ。自分が肉体を持たず、骨だけで動いていることへの疑問。そして虚しさ。人間のもつ生への執着心が、自分を生み出したのだと悟ったとき、スケルトンの心の中にも新たな感情が生まれた。それが、愛と優しさであった。

⬆ゴチャゴチャといろいろな物が散乱している。ここが教会だったとは思えない。

⬆何かが落ちている!! 近づいてみれば、モンスターの意識に変化が起こるはずだ。

⬆建物の内部では、エイリアンが頻繁に現われる。しかも非常に強いので困る。

病院

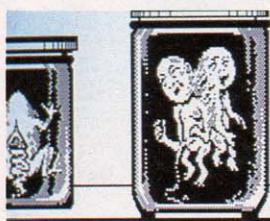
紙きれが散乱し、整然とベッドが並べられた病院の内部は、人間はもちろん生物の気配はまったく感じられず、冷たい雰囲気が漂う。

2階へ行くと、ひとつの標本がミノタウロスの意識に変化を起こす。それは、人間がまき散らした薬物による奇形の姿であった。人間が自分自身を苦しめていた行為を知り、ミノタウロスは同情した。

3階でスライムが見つけたものは、一枚の写真だ。そこには、人間が社会の発展の過程で生み出した公害の様子が写されていた。そしてスライムは、その川の中に浮かぶヘドロこそが、自分の姿であると確信したのだ。発展と引きかえに自らに害を与えるものを作り出してしまった人間を軽べつするスライムに、愛と優しさが生じた。

4階で、ゴブリンは一冊の童話を見つける。ページを開くと、人間たちを苦しめる凶悪な赤鬼の姿があった。自分が悪者として描かれている物語に、ミノタウロスは憎しみを感じ、やがてそれは人間に対する同情を引き起こした。

オークが5階で拾ったものは、幸福そうな親子の写真だ。それを投げ捨てたとき、オークが本来持っていたはずの愛と優しさという感情が、よみがえったのである。

⬅人間のいない病院の中で、ベッドだけが冷たく並ぶ。

⬅人間は自分たちを苦しめるものを何かに使っていた。

⬅写真を投げ捨てたときオークの意識に光が放たれた。

警察署

5階建ての警察署は、至るところで床が抜け、骨組みがむき出しになっている。通れる道が非常に狭いので、移動しにくい。

警察署で起こるイベントは、5階のみ。中に入ったら、とにかく階段を見つけて、上に行くことだけを考えよう。

最上階にたどり着くと、床に書類の一部が落ちている。ドラゴンニュートが拾って読んでみると、それは過ちを犯した人間の謝罪文だった。ドラゴンニュートは、動揺した。彼の中で、遠い過去に消えていたはずの意識が、今よみがえったのである。

かつては人間であったドラゴンニュート。しかし、自分のことしか考えない者のために、滅亡の危機に立たされた。呪われて、姿を魔物にされたその者は、自分の罪を恥じて〝バスクの樹〟となった。そして、自分の罪を消すために、〝アゾット剣〟を生み出したのである。後に〝ドラゴンスレイヤー〟と呼ばれるこの剣は、ドラゴンニュートの罪悪感を呼び覚ますものなのだ。その罪悪感が今、ドラゴンニュートに復活し、意識を大きく変化させた。罪を償おうとする心が、愛と優しさを生み出したのだ。

⬇警察署の中はボロボロで、骨組みの上はとても歩きにくい。5階をめざすのだ。

⬅書類のようなものを発見。手に取ると、それは……。

⬅ドラゴンニュートは、罪悪感という感情を思い出す。

デパート

モンスターたちは、このデパートに入ることで、全員が愛と優しさを手に入れることになるだろう。8階まであるデパートの中で、イベントがあるのは2、4、6階のみだ。7、8階はあまり意味がないので、特に行く必要はない。

まず、2階でゴーレムはねんど細工の人形を拾う。人形を手にしたとき、ゴーレムの意識に失われたものが帰ってきた。人間は、自分たちの手で人間を作ろうとした。それがかなわぬことを知ったときの絶望が、ゴーレムを生み出したのだ。人間をあわれむゴーレムの意識に、愛と優しさが生じた。

4階でサイクロプスが見たものは、ボロボロになった写真集だ。人間がモンスターに変身していく連続写真である。サイクロプスの人間に対する疑問が深まっていく。そして、その疑問がサイクロプスの意識の中に眠っていたものを呼び覚まし、やがて愛と優しさへと変化していった。

6階では、A.スフィンクスが一冊の書物を発見する。そこには、ピラミッドの横にそびえ立つスフィンクスの姿があった。人間が自らの能力を誇示するために、自分以外のものを作っていた事実は、A.スフィンクスに人間をあわれむ感情を生じさせたのである。それによって、A.スフィンクスも愛と優しさに目覚めた。

モンスターの愛と優しさ

異星体の企みによって、偽りの地上で息まいていたモンスターたちも、真の地上に出てからは、精神的にも少しずつ変化していく。それぞれが愛と優しさに目覚めていくのだ。モンスターにはとうてい縁のなさそうな愛と優しさ。しかし、本来はモンスターにも身についていた感情なのだ。それが、長い歴史の中で人間たちの勝手な行ないや想像によって、モンスター自身も気づかない遠いところへと追いやられてしまったのである。

人類が滅亡した地表で、いくつかの人類の遺物により、モンスターたちの中に眠っていた愛と優しさという感情がよみがえり始めた。

⬆モンスターが愛と優しさに目覚めるきっかけは人間の遺物を手にすること

愛と優しさをモンスターに目覚めさせるには、当然のことながらすべてのパーティーを登場させることになる。サルバンの破砕日のパーティーは、レベルの上がり方が他のパーティーより遅いので、物質転移装置を使って第1部に戻り、レベルアップする必要がある。

⬅マネキンやハイヒールなどが散乱するデパートの中。

⬅人形を手にしたゴーレムの意識に何か温かいものが。

⬅人間は互いに殺し合いながらも平和を望んでいた。

ファンタジーランド

12種類すべてのモンスターが愛と優しさに目覚めたら、このファンタジーランドの門をくぐることができる。ここは、選ばれた者だけが入ることのできる、最後の楽園なのだ。一歩中に入ると、今までの荒れ果てた世界から、美しいファンタジーの世界へと一変する。そして、ここでは人間の生き残りが生活しているという。

ファンタジーランドの中には、従来のRPGで登場するお城や、武器屋、道具屋などがあり、なんだか懐かしい気さえしてくる。しかし、かえってそれがこの先に不吉なことが待っているようで、不気味なのだ。それにしても、人間たちは本当に生きていたのだろうか。ここで登場する人間の正体は、いったい何者なのだろうか……?

⬇緑豊かな森の中に、ファンタジーランドは存在している。中には何があるのか。

⬆愛と優しさを持つ、選ばれた者だけがこの門をくぐることができる。そして今、入るときが来たのだ。

司令塔

第2の地上の世界で、北東にぽつんとたたずむ不気味な塔。まわりには非常に手強いエイリアンたちが、モンスターの来るのを待ちかまえている。

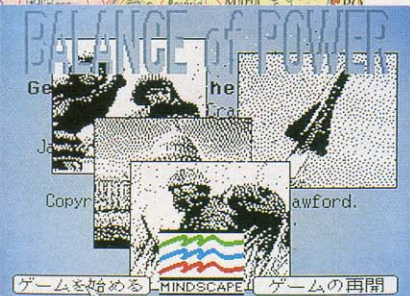
司令塔の門に近づくと、奥のほうから声が聞こえてくる。「NOを入力してください」。いったい何を意味しているのだろう。わけのわからないモンスターたちは、そこを去らざるをえなくなってしまう。それだけに、この塔の中には何か重大な謎が隠されているような気がする。しかし、今はどうにもならない。ここへ来るよう指示される時を、待つしかないのだ。

さて、このラスト・ハルマゲドンもいよいよ終盤にさしかかった。ここに来るまで、二転三転したストーリーだから、この後にも何が起こるかわからない。キミたちがあっと驚くエンディングが待っていることはまちがいないだろう。

⬇かたく閉ざされた塔の入り口。ここに入るためには、いったいどんな条件を満たせばいいのだろうか。

⬆塔のまわりには、強敵がいっぱい。やはりここは、最後に来るべきところだ。

BALANCE of POWER

もし、あなたの性格が、少しでも短気だったり、負けん気が強かったりしたら、ゲームを始めても、またたく間に画面を真っ黒にしてしまうでしょう。勝とう！ と思ってはいけません。緻密な情報収集と落ち着いた判断力のみが求められる世界です。

地図と資料と新聞を両手に

初心者レベルを選んだからといって甘くみてはいけない。５分もしないうちに、全面核戦争になってしまった人が何人もいる。

中級者レベルを選んだからといって気をゆるしてはいけない。１年も画面をもたすことができなかったプレイヤーは星の数ほどいる。

悪夢のレベルに手をだしてはいけない。これは、冗談で存在しているようなもので、本気で対決しても、痛いだけ。

さて、いろいろなことを言ってますが、とにかく本番１回勝負。原稿の締め切りの関係上、細かい作戦を裏で練っている時間がありません。結果がどうなっても、すべてみなさんにお見せしようという決意をもって、アメリカ側の上級者レベルを選んでみました。

右ページの大きな画面が、ノッケの１枚。アメリカからみて、好感をもたれてる国が白。色が濃くなるにつれ、敵対国になってます。

ひきぎわが肝心 でも、だけど……！

中国のような大国をどうにかしようなんて、思い込まないこと。また、ニカラグアなどのようなカナメとなる国に対しては、出来るなら強気でがんばりたい。

登場する国は62ヵ国です！

国	首都	国	首都
①アメリカ	ワシントンD.C.	㉜イラン	テヘラン
②カナダ	オタワ	㉝エジプト	カイロ
③メキシコ	メキシコ市	㉞リビア	トリポリ
④ホンジュラス	テグシガルパ	㉟チュニジア	チュニス
⑤キューバ	ハバナ	㊱アルジェリア	アルジェ
⑥ニカラグア	マナグア	㊲モロッコ	ラバト
⑦パナマ	パナマ市	㊳マリ	バマコ
⑧コロンビア	ボゴタ	㊴ナイジェリア	ラゴス
⑨ベネズエラ	カラカス	㊵スーダン	ハルツーム
⑩ペルー	リマ	㊶エチオピア	アジスアベバ
⑪ブラジル	ブラジリア	㊷ザイール	キンシャサ
⑫チリ	サンチアゴ	㊸ケニア	ナイロビ
⑬アルゼンチン	ブエノスアイレス	㊹タンザニア	ダルエスサラーム
⑭ソ連	モスクワ	㊺アンゴラ	ルアンダ
⑮スウェーデン	ストックホルム	㊻ジンバブエ	ハラレ
⑯イギリス	ロンドン	㊼モザンビーク	マプト
⑰西ドイツ	ボン	㊽南アフリカ	プレトリア
⑱東ドイツ	東ベルリン	㊾アフガニスタン	カブール
⑲ポーランド	ワルシャワ	㊿パキスタン	イスラマバード
⑳スペイン	マドリード	51インド	ニューデリー
㉑フランス	パリ	52中国	北京
㉒チェコスロバキア	プラハ	53ビルマ	ラングーン
㉓イタリア	ローマ	54タイ	バンコク
㉔ユーゴスラビア	ベオグラード	55ベトナム	ハノイ
㉕ルーマニア	ブカレスト	56インドネシア	ジャカルタ
㉖ギリシャ	アテネ	57オーストラリア	キャンベラ
㉗トルコ	アンカラ	58フィリピン	マニラ
㉘イスラエル	エルサレム	59台湾	台北
㉙シリア	ダマスカス	60韓国	ソウル
㉚イラク	バグダッド	61北朝鮮	平壌
㉛サウジアラビア	リヤド	62日本	東京

OPTIONS
ゲームのレベル　国の選択　ゲームの方法
○初心者レベル　◉アメリカ　◉MSXと対戦
○中級者レベル　○ソビエト　○２人で対戦
◉上級者レベル
○悪夢のレベル
ゲームの開始

⬆それぞれのレベルによって、選べる政策が異なってくる。マニュアルは熟読すること。

⬆まずは、ソ連の態度を観察。もちろん、それぞれの国の情勢を把握していることが前提。

ゲーム　国状況　米国　ソ連　情勢　国情報
1986
安定
クーデター
フィンランド化
革命
主な事件
-224　224

⬆１時間かかって、やっと１年か終わった。かわいく抗議したつもりだったのに……。

「とりあえず、平和！　平和に終わらせることが第一だ」と、自分にいいきかせながら、まず、ソ連の政策をみる。これが、大事なポイント。自国の政策から進めることもできるのですが、とりあえず、相手の好きなようにやらせてみること。でしゃばりは、うちのめされるっていったよね。

ソ連が、ベトナムの政府に支援を送ってきた……見逃そう！

ソ連が、ユーゴスラビアに手をだしてきた……いちゃもんをつけておこう……ん、相手は引き下がりそうもない……見逃そう！

こんなふうに、ちょっかいをだしても、相手が強気だったら、おとなしくしていること。

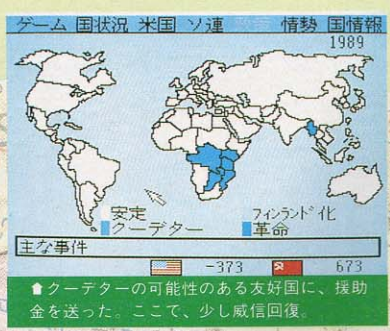
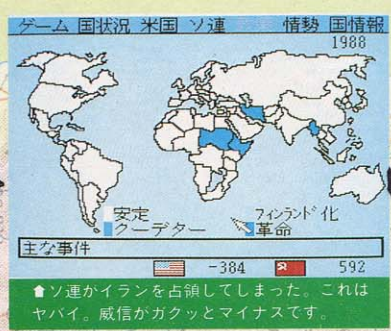
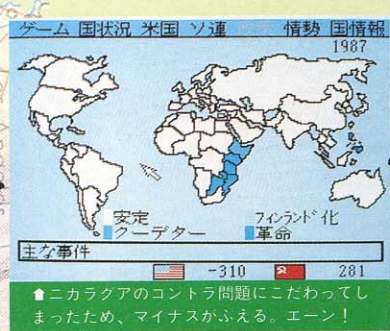
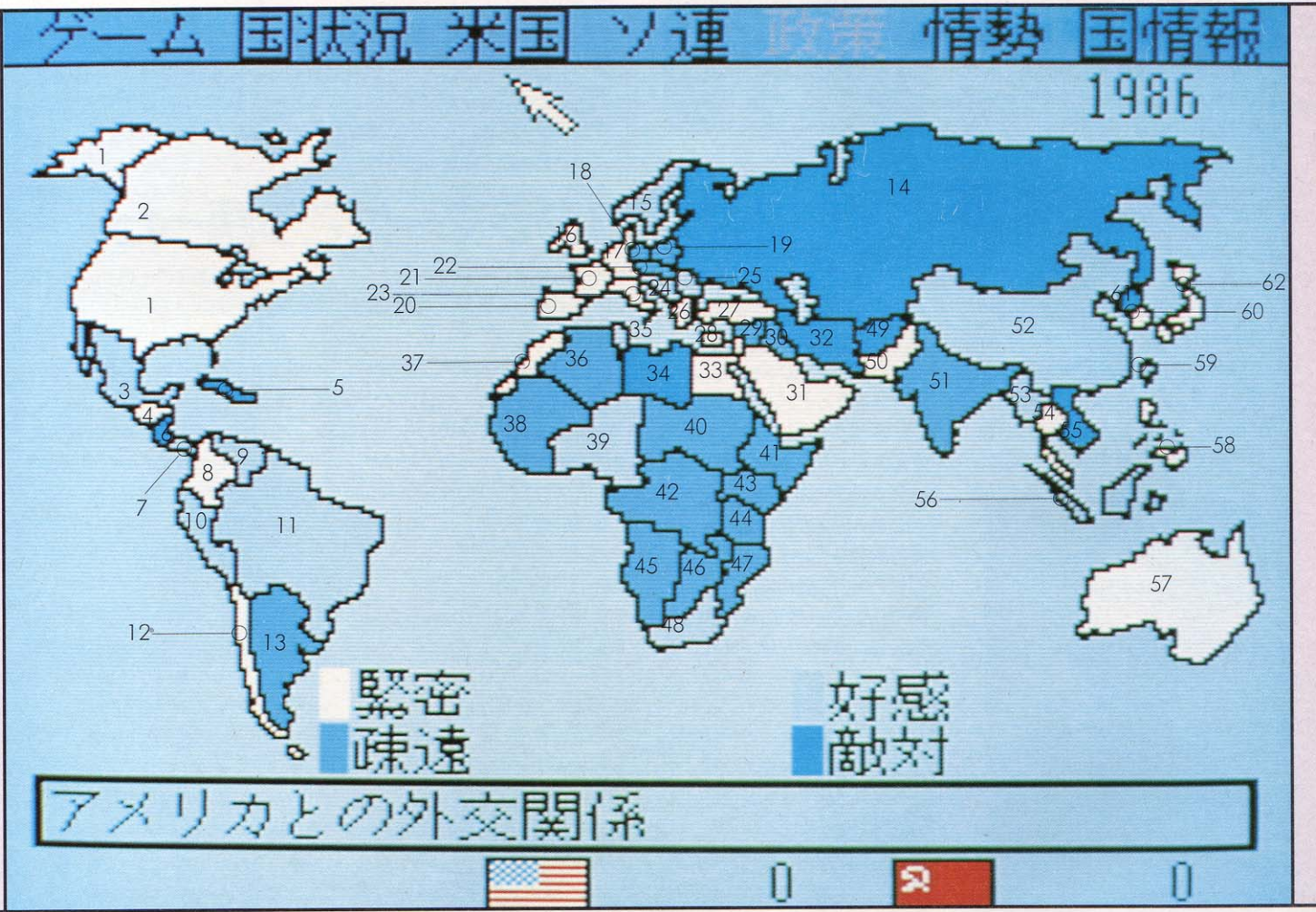
政治的危機になるのは、避けていたつもりなのですが、ソ連の政策がひととおり終わってみると、ナント、アメリカの威信は、すでにマイナス224点。ガーン！

さあ、気をとりなおして、今度はこちらが動かす番だ。どうも、ビルマに革命が起こったみたい。アメリカに友好的な政府ができたらしいので、援助しておく。経済援助に2億円と、軍事援助に1億円也！　金額は、感覚で決めて。あ、チリでもクーデターが起こって、政権が相手側についてしまった。あわてて、軍事援助と経済援助を取り消して、今度は、反政府勢力に手助けをする。ざっと、30億円くらいかな。

ゲーム　国状況　米国　ソ連　政策　情勢　国情報
1986
緊密
疎遠
好感
敵対
アメリカとの外交関係
0
0

⬆ニカラグアのコントラ問題にこだわってしまったため、マイナスがふえる。エーン！

⬆ソ連がイランを占領してしまった。これはヤバイ。威信がガクッとマイナスです。

⬆クーデターの可能性のある友好国に、援助金を送った。ここで、少し威信回復。

忘れてはいけないのが、資金や兵隊は、すべて使いきるつもりでいること。あとで足りなくなったら、ほかの国から、撤退させればいいのだから。そして、とにかく、ひとつの国にこだわりすぎないこと。ひとつの国の政策で、意地をはりあっていると、みるみるうちに威信は減っていってしまいます。マイナスの威信がかさみだすと、これから先の7年間、その数字をひきずるハメになり、気が重くなるばかりでなく、ゲームがつまらなくなってしまいます。

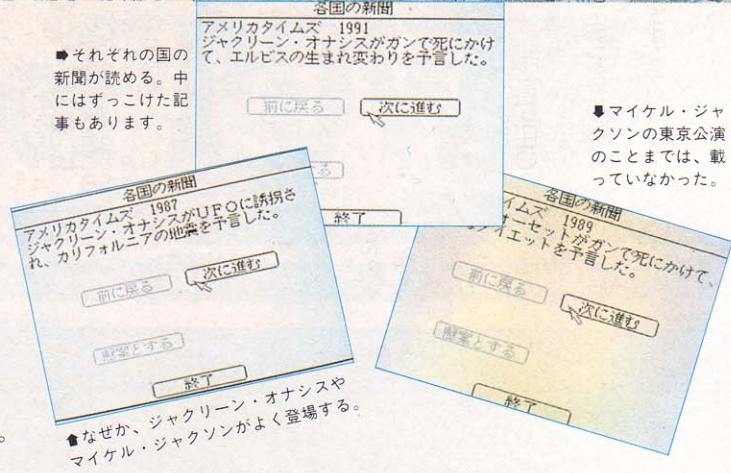
コンをつめてやっていると、1年の政策に、軽く1時間はかかってしまいます。そして、結構疲れます。

息ぬきにテレビのニュースなどを見ると、いきなりアフガン紛争の報道がながれてたり……いつもより、アナウンサーさんの読み上げる原稿が、身近に聞こえてくるんだから、たいしたもんだ。

それにしても、アメリカ大統領って忙しいんだな。気をつかわなくてはいけないことが、どっさり。引退したいよう……。

➡それぞれの国の新聞が読める。中にはずっこけた記事もあります。

⬇マイケル・ジャクソンの東京公演のことまでは、載っていなかった。

⬆なぜか、ジャクリーン・オナシスやマイケル・ジャクソンがよく登場する。

Talk ゲームのプログラマーはこう語った

Mマガでは、おなじみの石川直太さんが、この『バランス・オブ・パワー』をMSX用に移植した。およそ半年かかった作業だという。

「普通、マッキントッシュや98版からMSX用に移植すると、機能が落ちてしまうことがあるのですが、これはまったく落ちていません」

さっそくゲームの感想を聞いてみた。

「国際政治を、アメリカとソ連が1対1で動かしているところが、いかにもアメリカ人の発想なんだろうなって思いました。保守的なアメリカ人の世界観がそのままゲームに表われています」

石川さんの必勝法は、とにかく「退却しながら、最後に勝つ！」ということ。戦争よりは、商売をしているようなノリで、相手国とのかけひきを楽しんでいるようだ。

「ゲームはソ連側のほうが優位にできています。ソ連側でプレイすれば、絶対に勝てる方法はおさえたんだけど……」

高校生の時から、国際政治に興味があったという石川さんは、このゲームをやるとき、やはり現実とのズレを意識してしまう。

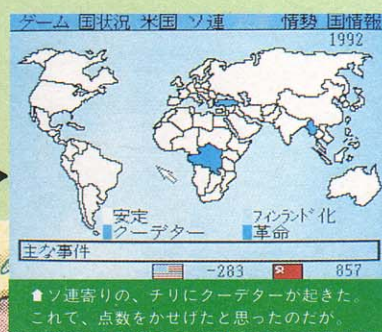
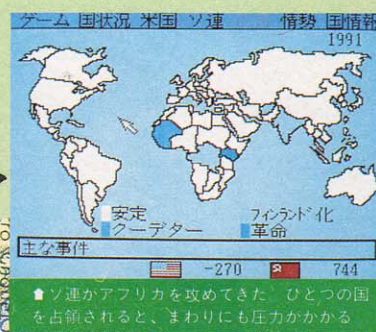
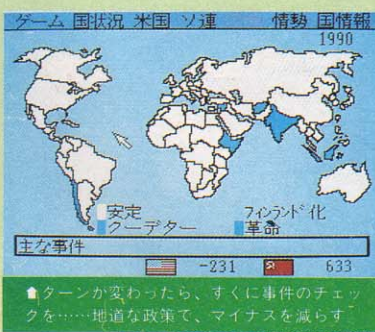
「例えばベトナムやアフガニスタンに派兵するのと、在日アメリカ軍にかかる費用を考えたら、当然大きな差がでてくるはずだけど、ゲームでは、そういうそれぞれの国の事情までは考えられない。何人送るか、いくら送るかっていう数字だけの問題になってしまっているわけです。それから、世論の問題なども、このバランス・オブ・パワーには、欠けてますね」

つまり、世論が戦争にかたむいているときは、指導者が強気の政策をとっても、政府の支持率は上がるが、世論が平和にかたむいているときは、政府はむやみに他国への攻撃などはできないわけだ。現実には、国民の士気が、指導者の判断を大きく左右する。

「ぼくは、世論を平和にかたむけることが反核運動の目的だと思ってますから」

やはり、このゲームは、様々なこだわりをもってのぞむべきなのかもしれない。

「現実は、もっと複雑だ……ってことを確かめながら、進めていってほしいです。それさえ意識していれば、軍事問題の知識を広めるためにも、すごくいい手段だと思うし、膨大な資料がつまっているゲームです」

石川さんの話からも、この『バランス・オブ・パワー』を、ただのシミュレーションゲームに終わらせたくないという、意気込みが感じられた。

⬆ターンが変わったら、すぐに事件のチェックを……地道な政策で、マイナスを減らす

⬆ソ連がアフリカを攻めてきた。ひとつの国を占領されると、まわりにも圧力かかかる

⬆ソ連寄りの、チリにクーデターが起きた。これで、点数をかせげたと思ったのだが。

そんなこんなのくりかえしで、ゲームの結果は、下の一連の画面をごらんください。

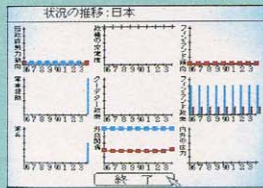
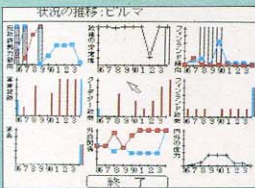
ソ連が強すぎるよ！　と関係者にブータレタところ、「ソ連が強いのは、バグなのか、仕様なのか、暴略なのか、わからない」とのことでした。

さて、それではこの驚異なる『バランス・オブ・パワー』の必勝法を、本日のおさらいもふくめて、ここに整理したいと思います。

☆クーデターや革命には細心の注意を！
☆味方の国を守ること！
☆軍事的危機を避ける！
☆ひとつの国にこだわらない！
☆予算、兵隊はすべて使いきれ！
☆ゲームを始める際、最初の状態は、そのたびに状況が変わっているから、そのつもりで。
☆悪夢のレベルには手をださない。

マイナスが何千点になってもいいから、大事な8年をクリアーしてください。そうすれば、最後に〝平和は守られた〟というメッセージがでます。ただ、ここで忘れてならないのは、〝平和が守られた〟イコール〝全面核戦争が起こらなかった〟ということであって、戦争は毎日のように起きているのです。それを本当の平和と思うか、思わないか……やっぱり、ただのゲームではないのかもしれません。

最後のデータ

状況の推移：ビルマ

あらま、こんな画面があるの？　8年間、ゲームを続けられた者のみが味わえる、思い出ノート。自分のとった政策が、グラフとなって現われます。ビルマなんて、もみくちゃにされてるなあ。反対に、日本は至っておだやか。ソ連側でプレイして、日本を共産国にしようとした人がいたけど、失敗に終わったらしい。

Talk

戦争記者はこう語る！

内幸町にあるプレスセンターで、時事通信社外信部の石川純一さんに話を聞いた。石川さんは、この『バランス・オブ・パワー』のゲームにでてくるメッセージの翻訳をした人でもある。

「外交用語を普通の会話体にしなくてはいけないわけですよね。違和感のない文章にするのが、結構大変でした。〝非難した〟、〝批判した〟、〝示唆した〟など結構、複雑ですからね」

石川さんは実際にベイルート駐在を2度ほど経験され、この10月に同文舘出版株式会社から『硝煙都市ベイルート』という著作を出したばかり。

「現実の仕事が国際政治なんでね、個人的にはこういうシミュレーションゲームはあまりやらないんですよ。ただ、若い人たちには地理の勉強になると思いますがね」

また、この『バランス・オブ・パワー』には、宗教問題がふくまれていないことも大きな欠点だと指摘された。

「ただ、毎日の新聞の国際面を読みながら、そのとおりにコマンド入力してみると、面白いかもしれない。また、中国をアメリカ陣営に入れるには、どうしたらいいのか……なんて必死でやってみたりもできますね。

実際、アメリカの国務省でも国際政治をゲームのように考えてやっていたりする部分があるんですよ」とのことでした。

軍事的危機
ペルーは暴動を煽動したと、アメリカを攻撃した。
このような行動には、軍事力の行使に訴えるほか、我々に選ぶ道はない。
デフコン４　引き下がる
米国の利害：最重要事項　現在の威信値
ソ連の利害：検討すべき　76

☗ソ連がペルーにこだわってきた。アメリカとしても、ひきさがれない

軍事的危機
ペルーは暴動を煽動したと、アメリカを攻撃した。
勝手にするがいい！
デフコン２　引き下がる
米国の利害：最重要事項　現在の威信値
ソ連の利害：検討すべき　131

☗そんなにオドシタッテ、政策は変えないよーだ！　くやしかったら……

ドカーン

...accidental ...ear war.
...here is no animated display of a mushroom cloud with parts of bodies flying through the air.
We do not reward failure.
終了

☗うわっ！　そんなばかな……本当にボタンを押されてしまったみたい

☗やはり、これでは終われないので、1992年から、再開させてください

終了
上級者レベル
平和は守られた
両国の得点は
米国　ソ連
今年の得点　0　0
現在の得点　-258　1041
終了

☗やりました！　ズルをしながらも、何とか最後までたどりつきました

☗大統領、あなたは8年間の任期を、無事におさめられました（疲れた―）

■パナソフト/T&Eソフト　MSX2＋　6,800円（2DD）

LAYDOCK 2 LAST ATTACK

息をのむほどに美しいグラフィック。ガタつきのまったくないスムーズスクロール。そしてプロゲーマーをも悩ます超ド級の難易度。そんな『レイドック2』を攻略する！

最終決戦に勝利するための5つの心得！

MSX2＋専用としては初めての本格派シューティングゲームである『レイドック2』。キミはもうプレイしてみたかな？　細部までよく描き込まれた美しいグラフィックが縦に横に、そして ななめにまでなめらかにスクロールするさまはとっても感動的だよね。だけど、ムズカシさのほうも超一流で、せっかくのグラフィックをまともに見ることができずに、フラストレーションがたまってしまったよ～、という人も多いはずだ。そこで今回は、悩めるキミたちのために、各エリアごとに徹底的に攻略法を追求していこうと思う。

それではさっそくエリア1から……という前に、まずは全編通して当てはまるような、基本的な攻略のための心得を紹介しよう。どれも実戦に役立つ重要な要素なので、プレイする前にしっかりと頭に入れておいてね。

栄光の宙軍大佐の称号を得ることはかなり大変かもしれない。しかし、挑戦あるのみだ。さあ、最終決戦に出発しよう！

その1 地形をしっかり把握しろ!

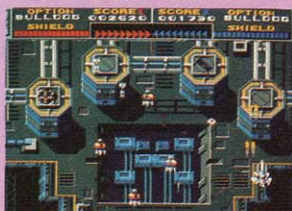
敵の弾を2～3発食らったぐらいならたいしたことはないが、背景の障害物にはちょっと触れただけで大きなダメージを受けてしまうのだ。写真のような状態にならないように、細心の注意をはらって進んでいこう。

その2 自機の弾はちょっとトロイ

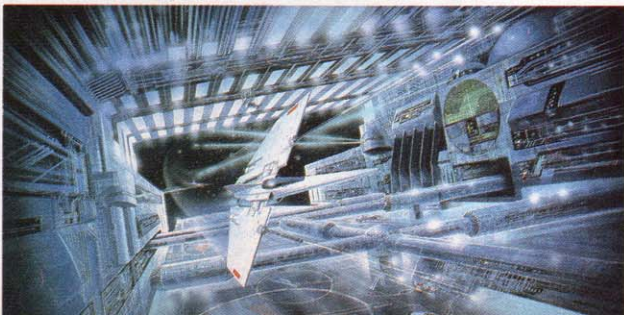
自機の発する弾は意外と遅いので、ただやみくもに連射するだけだと非常に効率がよくない。あまり撃ちまくらないで、慎重かつ正確に狙っていったほうが賢明だ。特に弾を撃ってくる地上物は早めに破壊しておこう。

その3 燃料増加ポイントを逃すな!

前作までにもあったように、今回も破壊するとシールドエネルギーを増やしてくれる地上物があるのだ。写真の場所はその一例。もちろんこのほかにもたくさん用意されているので、いろいろ探してみようね。

その4 オプションウエポンを活用しろ!

オプションウエポンの使いかたひとつで、戦局に重大な影響を与える。どこでどんな武器が有効かを、しっかりチェックしておこう。ふだんはまるで使えない武器が、ある場面では非常に有効になるときもあるぞ。

その5 どうせやるなら2人プレイ!

敵キャラは、プレイヤー目がけて攻撃してくる場合が多いので、2人プレイのほうが敵の攻めを分散させやすい。それに、オプションウエポンも2人プレイのときのほうが強力だ。写真では、"BULDOG"を使っている。

各エリアを徹底的に攻略しようではないか!

AREA 1 氷の惑星

⬆自機に体当たりしてくる氷。

⬆上からつららが落ちてきた。

⬆ここが１番の難所。

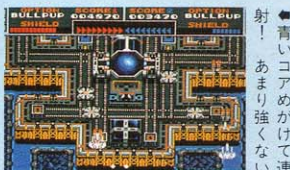
⬇ボスは３本の伸縮する棒。手強い。

"ストーミーガンナー2"が最初に到着したここは、いかにも寒そうな氷の世界、といっても井上陽水じゃないぞ(古い!)。最初のエリアなんだからそんなに難しくないだろう、と思ったら大間違い。敵の攻撃はキビシイし、地形もかなり複雑なので慣れないうちはそうとう苦戦させられるのだ。とにかく、シールドエネルギーの減りを最小限に食いとどめよう。攻撃よりも逃げに徹したほうが無難だぞ。

横スクロールステージ

かなり難易度が高いステージだ。地形がとても険険な作りになっているので、とにかく障害物に接触しないように注意しながら進もう。

ボスは伸縮する3つの砲台。大きな弾を発射してきたら、ためらわずに思いきり砲台に接近して、連射しまくると比較的楽に破壊できるぞ。

縦スクロールステージ

⬅青いコアめがけて連射! あまり強くない。

➡とにかく氷にぶつからないようにするのだ

⬅ななめスクロールではねらい撃ちしにくい

⬇氷壁により通路がせばめられている上に、地上物からの攻撃もキビシイ。

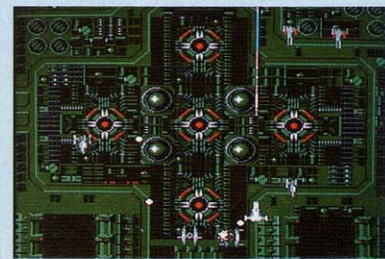
ここのステージで気をつけておきたいのは敵の弾とななめスクロールだ。このゲーム全般に言えるんだけど、敵の弾は速いうえに数も多い。よって地上物は早めに壊すようにしたほうが、展開が楽になるぞ。また、この面でななめスクロールの雰囲気に慣れておくことも大切だ。

ボスはたいして強くない。青いコアの部分に接近してミサイルを連射すれば、簡単に倒せるのだ。ちなみに2人プレイのときは"BULDOG"を使うとたった2発で壊せるぞ。

スペシャルステージ1 巨大細胞

超巨大キャラの第1弾は、最近流行のグロい巨大細胞だ。こいつは本体にいくら攻撃しても意味がない。まわりをフラフラしている6つの小さな細胞をやっつけるのだ。ここは強制スクロールなので、ヘタに動きまわると巨大細胞に押しつぶされてしまう。あまり無理をしないで、流れに身をまかせて常に安全地帯を確保しておこう。とにかく、あせらずにじっくりと攻略するとが大切なのだ。

レイドックの歴史1
レイドック

アーケードゲームをしのぐ美しいグラフィックに、多彩なオプションウエポン、MSX2を代表するシューティングゲームだった。

AREA2 炎の惑星

縦スクロールステージ

➡背後から襲ってくる敵機に注意せよ！

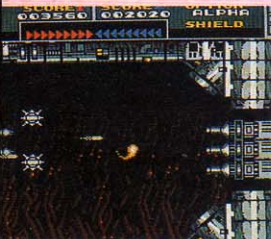
⬅地表から噴石がポンポン飛びだしてくる。

➡氷の惑星の縦スクロール面にくらべると、敵の攻撃はたいしたことがない。できればノーミスでいきたい。

横スクロールステージ

⬆高速でせまってくる敵機。

⬆当たるとダメージが大きい。

⬆火の玉がせまる！
⬇中央の3つの砲台を砲壊せよ！

序盤から中盤にかけては敵の攻撃はたいしたことがない。落ちついてプレイしていればノーミスで進むことも十分に可能だ。

ただ、その分ボスキャラがかなり強くなっている。多少の被弾は覚悟して、前に出て〝MINE〟を連射したほうが楽に倒せるぞ。

この面もかなり難易度が高くなっている。障害物はなるべく早く破壊するようにして、少しでも楽に進めるようにしよう。

ボスキャラの攻略法。火の玉を出してくる上下の砲台は無視して、中央の3つの砲台に思いきり接近し、〝ALPHA〟か〝MINE〟の連射でOK。

レイドックの歴史2 スーパーレイドック

MSX1の限界に挑戦したゲーム。デカキャラあり、高速スクロールステージありと、見せ場も多かった。また、1人プレイのときでもすべてのオプションウエポンが使えるようにするなど、前作の欠点も改良された。

氷の惑星から2万キロほど進んだところに出現した炎の惑星。このエリアは縦スクロール面と横スクロール面だけで、デカキャラとの対決はない。したがって、全体的な難易度はエリア1よりも高くなっているけれど、デカキャラがいない分だけクリアーしやすくなっているぞ。

エリア1にくらべて、地形はそんなに複雑になってはいないが、敵キャラの攻撃はややきびしさを増している。破壊するとシールドエネルギーが増える障害物を有効に活用して、ボスキャラとの対決のときにエネルギーが十分にある状態にしておきたいものだ。

AREA3 異空間

横スクロールステージ

⬆スピードに惑わされるな！

⬆落ち着きが大切。

⬆画面前方で4つの弾に分裂するイヤな敵だ。

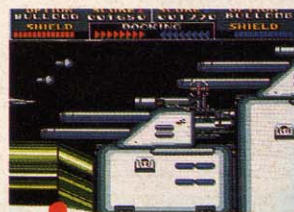
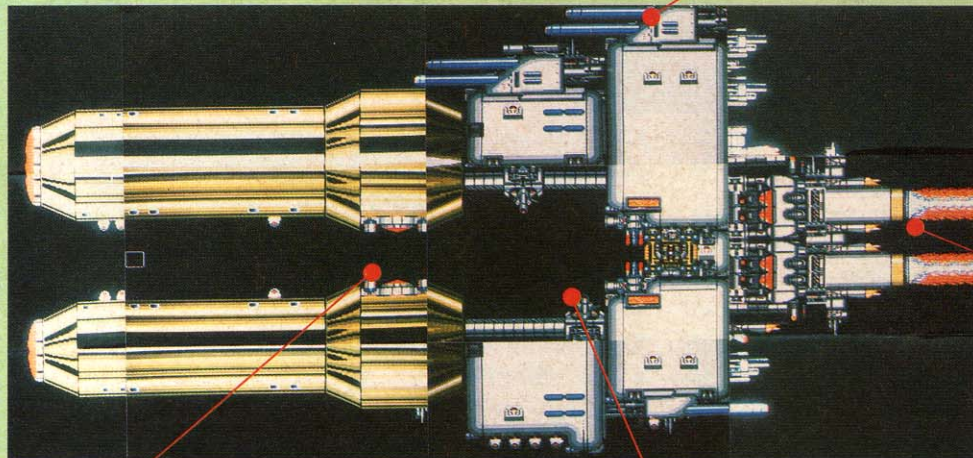
ここは目にも止まらぬ高速スクロールステージ。背景が右から左へものすごいスピードで流れていくのにはけっこう驚かされるのだ。

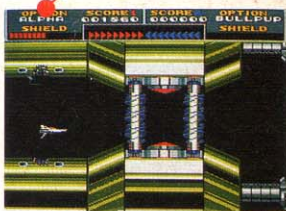
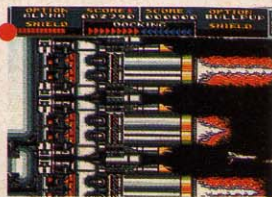
ただ、背景に障害物がまったくないので、スクロールの速さに惑わされなければ、敵の弾よけに専念することができる。さらにボスキャラもでてこないので、とても楽にクリアーすることができるぞ。

高速スクロールステージに12画面分の大きさを持つ超巨大戦艦の登場と、なにかと見せ場の多いエリア。これはさぞかし難しいだろうな〜と思ったらさにあらず。実は全エリアのなかでもこのエリアは飛びぬけて簡単なのだ。とにかく、見てくれの派手さに惑わされないようにさえすれば、ノーダメージでクリアーすることもできるぞ。

スペシャルステージ2 超巨大戦艦

おお、ついに出た！ デカキャラの第2弾は、12画面分の大きさを持つ、MSX史上類を見ないキングサイズの超巨大戦艦だ！
ところがこの巨大戦艦、ずう体はデカイのに攻撃力はたいしたことがない。はるかに小さいストーミーガンナー2でも、十分に太刀打ちできるくらいなのだ。要所要所に気をつけてプレイすれば、こいつはもうザコキャラも同然。というわけで、これから超巨大戦艦の攻略ポイントを4つ紹介する。これさえ読めば、ノーミスクリアーも夢じゃないぞ。

まず砲台をぶち壊す

まず最初に立ちはだかる関門は4つの砲台。けっこう強力なミサイルを撃ってくるので、真正面から戦うのはよくない。1プレイヤーのときには"ALPHA"、2プレイヤーのときには"BULDOG"を使って、少しずれた位置から攻撃しよう。

あわてずに

ジェット噴射口が並んでいるここでは、分かっているだろうけど噴射がおさまっているうちに通ればよいのだ。ふれるとダメージが大きいので慎重にね。

一気に通りぬけろ！

進路をふさぐ2本のレーザー。ちょっとでも触れたらダメージは大きいので、レーザーがとぎれるすきに思いきって突っきろう。2本のレーザーのあいだに入ろうなんてバカなことを考えたら、あっという間にゲームオーバーだぞ。

安全地帯はここだ！

ここが戦艦の中心部。非常にカタい上に、攻撃もたいへん強力なので、まともに戦うとかなりの苦戦を強いられる。しかし、左の写真の位置にいれば絶対に敵弾に当たることがないのだ。これさえ知っていれば目をつぶっていてもクリアーできるぞ。

AREA4 機械生命惑星

⬆追尾レーザーに注意しろ！

⬆ハッチが開いたとき攻撃だ。

⬆この面は難しい！

幾多の試練を乗りこえて、ついに来ました敵の母星、最後の面だけあって敵の攻撃も強烈だ。縦スクロール面は、『レイドック』の6面に似た雰囲気。そして横スクロール面は生命が宿っているかのような毒々しさがある。さあ、キミはこの最大の戦いの結末を迎えることができるか!?

⬆てたっ！ こいつの攻撃はかなり強烈だぞ！

さて、キミはすべてのエリアを制覇することができたかな？ まあ、Mマガのゲーマーたちまでヒーヒー言わせたくらいのムズカシさなので、苦労するのも無理はないけどね。みごと最終面をクリアーしたら、T&Eソフトお得意の感動的なエンディングデモで祝福してくれるので、ぜひともがんばってくれ！応援するぞ！

研究所での怪事件！そしてセシルは……

優れた技術とノリのいいBGMが評判のアクションゲーム、『サイコワールド』。その世界は広く、そして深い……。今月はそんなこのゲームの前半を徹底解析してみようというわけ。さあ、モンスターにさらわれたセシルを救いだすのだ。

■ヘルツ　MSX2　6,800円（2DD）

セシルを助け出せ！

モンスターにさらわれたセシルの救出に向かったルシア。しかし、彼女を待ち受けるものは……。そんなストーリーからなる『サイコワールド』。8ステージからなる奇妙な世界を、ルシアはナビック博士から預かったESP増幅装置を駆使し、たったひとりで冒険しなければならないのだ。

ゲームのカギを握るのは、なんといってもESP増幅装置によって生み出される9種類の超能力の使い方に尽きるだろう。この超能力とは、攻撃を目的とする通常能力（5種類）と、ルシアのサポート的役割をはたす特殊能力（4種類）からなる。さらに2種類は併用することも可能だ。しかし、特殊能力を使用すると画面右下のESPゲージが減り、これがゼロになると使えなくなってしまう。すなわち、TPOに合った慎重な判断力も要求されるというわけなのだ。

とはいってもゲームスタート時のルシアは、基本的な攻撃である念波砲しか使えない。それ以外の超能力は、各ステージのボスを倒すことによって得ることができるのだ。そのステージで手にいれた超能力はこれからの冒険のかなめとなることを覚えておくと、これからの冒険が楽になるぞ。

なにはともあれ、一刻も早くセシルを捜し出し、爆破の原因を究明してほしい。キミのサイコパワーに期待するぞ!!

⬆うってかわって氷河が舞台のステージ3。ESPの利用法がゲームのカギを握る。

こんな世界を冒険する

⬅スタート地点にあるハシゴを上ぼるとステージの大まかな構成がわかる。絶景。

⬆どんよりと曇った空の下で繰り広げられるステージ1。まずは小手調べだね。

⬆熔岩がどろどろと流れるステージ2。ここいらへんから難易度が高くなるぞ。

まずはストーリーを知るのだ!!

まるで紙芝居を見ているようなオープニングのデモ。これでストーリーを把握しよう。

⬆ナビック博士の研究所で、双子の姉妹セシルとルシアは彼の助手をしていた。

⬆だが、何者かによって研究所が爆破され、開発途中のモンスターが逃げ出した。

⬆しかもモンスターはセシルを連れ去ってしまったのだ。博士はルシアに命じた。

⬆「このESP増幅装置を装着して、狂ったモンスターからセシルを救出するのだ」と。

草原でのバトルだ！ STAGE1

ステージ１はナビック博士の研究所が見える、草原地帯が舞台だ。最初のステージだけあってモンスターは弱く、トラップも少ない。まずはこのステージでルシアの基本操作をマスターする気持ちでプレイしよう。とくにジャンプと移動はともに２段階あるので、モンスターのいないところで練習するといいだろう。これらはきちんと使えるようにしておかないと、後半で泣くぞ！　ちょっとしたミスが引き金となって、あれよあれよというまにゲームオーバー、なんてことになってしまうのだから。

なんとかセシルを思いどおりに操作できるようになったところで、ステージ１の解析をしよう。前半は登場するモンスターの攻撃が単調なうえ弱いのでとくに触れないでおく。強いてあげれば、空中を編隊で飛来するワグタートぐらいだ。これは加速をつけて走ってやり過ごすのが無難だろう。

⬆地下からニョキッっと姿を現わすモンスター。攻撃してこないから楽だけどね。

⬆川の上でボーっとしてると、ズルズルと流されてしまう。川の流れに逆らわないほうが身のためだ。

さて、いよいよ後半だ。まずはちょうどステージの中間地点に潜む中ボス、デッドファームの解説、そして攻略方法を説明していこう。凶暴な食人花であるデッドファームは花から花粉を飛ばし、根を伸び縮みさせてルシアの足元を狙う。

倒し方としては、画面左隅に待機し、花粉が飛び出したところで一気にダッシュ！　そして念波砲を連射するのが好ましい方法だろう。安全かつ確実だしね。

ボスが待っている場所に近づくにつれてトラップも多くなってくるが、チェックポイントでも紹介している回転板にはとくに気をつけよう。ここをうまく切り抜けるかどうかで、ボスとの戦いの結果が左右されるといっても過言じゃないからね。まあ、気楽にプレイしてよ、このステージは。

チェックポイント

クルクルと一定の周期で回る回転板。なんだか、某ゼ〇ウ〇をホウフツさせるものがありますね。

この板、片面が高温のためルシアがその面に乗ると相当なダメージを受けるようになっているうえ、下はグツグツ煮えたぎる熔岩の池。この難関を切り抜けるには、高温の面が下を向いた瞬間に飛び乗り、すぐさま加速をつけて下りればいいのだ。また、板が並んでいるときも同じ要領でクリアーできる。

こんなつまらないところでヒットポイントを減らさないないようにね。まだまだ先は長いんだし……。

⬆あまりムズいトラップではない。タイミングを計り、ジャンプでゴー！

⬆あ、あんなところにヒットポイント回復のアイテムが！　ほしいところだ。

⬆この位置にいると、モンスターの根に当たらないのだ。ぜひ活用してみて。

このステージのボス

平原のボス、グランドキマイラ。ヤツの操る火炎波はそうとうの威力を持つ。シールドを駆使して胸元を狙え！　念波砲を30発当てると倒すことができる。ちなみに、火炎波も念波砲で消せるのだ。

⬅ドラゴン、ライオン、そして鹿（？）の首を持ったボス。上から降りかかる炎に注意するのだ！

⬅このアイテムを使え！(1)

初めから使用可能なシールド。体の周りに磁場を発生し、外部からの衝撃から身を守る。ステージが進むにつれて使用回数も増えることだろう。またシールド発生時にもう一度これを選択すると、ヒットポイントを回復することもできる。全能力のなかでは一番たよりになるものだ。ただし、これにたよりすぎて、乱用するのはは避けるように。消費ESPもほかの能力にくらべて大きいし。能力の利用は計画的にね……。

⬅あ、危ないっ！　と思ったらすかさず利用しなさい。

灼熱地獄だ！ STAGE2

「なーんだ、思ったよりカンタンじゃん！」。ステージ１をクリアーした人は、もしかしたらそんなことを思うかもしれない。しかし、サイコワールドの本当の難しさはこのステージ以降からなのだから。

舞台は深い溶岩洞穴。溶岩はどんなものをも溶かしてしまいそうなほど熱く、そして力強い。そんな洞穴に棲むモンスターもしかりである。体は高温を帯び、投げつける炎は燃えさかる。そんな地獄のような場所での激しい死闘は、ルシアにとって不利であった。ただ、モンスターはルシアのESP増幅装置を知らなかったのが、なによりの救いだった……。

ステージ１に比べて地形が広く、そして複雑になったステージ２。モンスターのパワーも数段アップしているため、すんなりクリアーなんてことはないだろう。ここで使用する通常能力は、前ステージで手にいれた集水波がベストだろう。やはり火に対抗するには水、だからね。じっさい使ってみると、念波砲との威力の違いが手に取るようにわかるぞ。

要注意モンスターはまずフレイムフェイス。いきなり溶岩から出現し、プレイヤーに向かって飛んでくる。そのトリッキーな動きには十分気をつけよう。飛行の軌道は一定なので、アセらずに時間をかけてやっつけるように。あとは火山弾を吐き出すウォーキングヴォルケイノだ(長い名前！)。ヤツが現われてから攻撃するまでに少し間があるので、集水波で速攻攻撃するか、そそくさとやり過ごすかのどちらかに決めてかかろう。

中ボスはマッドアイ（表皮が溶岩泥でできている一つ目のモンスター）とフレイムソウル(フレイムフェイスの親玉）の２種類が登場するけれど、どちらも同じ要領で倒せる。ルシアに近づいたところで集水波を連発すればいいのだ。というのは、モンスターは一度ダメージを受けたら、ほんのちょっとの間、動かないのだ。従って動き出す前にもう一度ダメージを与えてやる。この連続攻撃はなかなか有効なので、活用してほしい。

あとは、ところどころにある落し穴を利用して、一刻も早くボスを倒してくれ。

⬆ここのステージの中ボス、フレイムソウル。集水波で一気にやっつけましょう。

⬆上から溶岩が落ちてくる！　シールドを張ってハハッと通過したいものですね。

⬆このマッドアイをやっつけると、ありがたいアイテムが手に入るのだ。やた！

チェックポイント

ステージ２の後半には、落し穴が仕掛けられている。本来はルシアを陥れるためにあるはずなのだが、プレイしてみると逆にルシアを助ける役割をもっているように思える。落し穴になっている床は、よーく見るとほかの床の色と少し違うのだ。場所としては、モンスターがうようよしているところに多い。これをうまく利用すると、戦いたくないヤツを無視して進むこともできるというわけ。「なんかにおうなあ」と思ったら、あまり急がないでその場所を観察しよう。無駄な戦いはしたくないしね。

⬆普通とチョット違うので、よく見るとわかる。有効に利用したいね、うん。

ここのステージのボス!!

浮遊能力を持ったサイドキックがステージ２のボスだ。ヤツの出す固体ビームは４種類の発射パターンがあるので、パターンを把握したのち、固まったビームにタイミングよく乗り、目を狙え！

⬆気持ち悪いボス、サイドキック。４種類からなるビームのハターンを覚えろ！

⬅このアイテムを使え！(2)

ステージ１で手にいれた集水波。すなわち、水のかたまりですね。でもなんかヘンな表現だね、"水のかたまり"だなんて……。

高温のモンスターを倒すのにもってこいの能力である。また、気温で変化する特性を持っている、なんて難しいことをいってもあまりピンとこないよね。ま、わかりやすくいうと固まったり溶けたりする、ということなんだ。ステージ３ではその特性がいかんなく発揮される。奥が深いぜ、まったく。

➡ちなみにこれは２段階にアップしたものです　ステージ３でも活躍するぞ

寒風ふきすざむ……STAGE3

一転して冷気の世界。吹き抜ける風は凍るようで、ルシアの肌を切り裂かんばかりに激しい。そんな世界にもモンスターは鋭い牙を剝き、ルシアを襲う。

凍てつく寒さのステージ3。モンスターも氷で作られたようなヤツばかりで、集水波ではといてい太刀打ちできないのはいうまでもない。念波砲でもやっつけられるが、ここはやはりステージ2で手にいれた火炎波を駆使して進んでいこう。幸いなことにこの火炎波、通常の炎より火力が強いため、氷でできたものはたいてい溶かすことができる。始まったら、早々に通常能力を火炎波に変更しよう。

ここでは、まずモンスターより、ステージの構成に気を配らなければならない。氷の壁に閉ざされた道や歩くと溶けてしまう床など、自然環境が生み出したトラップはいたるところにある。氷の壁は火炎波で溶けるのでそんなに苦にはならないだろうが、溶ける床は一度なくなってしまうと、もうどうしようもないので、その位置にとどまらずにパパッと移動したいね。

⬆わあー、ツルツル滑るぅー！　こんな床がいたるところにあるので気をつけろ。

⬆ワーフしては攻撃をしかけてくる中ボスのフリーズポーター。しゃがんで倒せ。

あと、やっかいなのがツルツル滑る床だ。ここで移動すると、なにかにぶつかるまでずっと滑りっぱなしなのだ。操作がうまくいかず、モンスターにドン！　なんてことにならないためには、移動したい方向にジャンプするといいぞ。また、真上にジャンプすれば、この床で停止もできる。だが、これらのテクニックを使って先にに進んでも、クリアーへの道は遠い。それだけ難易度が高いのだ。ルシアの身に危険を感じたら、無理をしないでシールドを張ろう。命あっての物種っていうくらいだしさ。

中ボスであるフリーズポーターは接近して戦えば楽チンだよ。

⬆滑る床が続くうえにモンスターがルシアの行く手を阻む。ステージ3の難所だ。

⇐このアイテムを使え！(3)

物質を燃やしつくすことができる火炎波。この能力はまさにステージ3のためにあるようなものだ。集水波でできた氷を溶かすこともできる。ただし、ステージ4以降ではこれがまったく効かないモンスターがでてくるので注意してね。

⬆氷でできたモンスターに立ち向かうにはやはり、これ！

ここのステージのボス！

氷でできてるクセに、口から強い酸を吐くグレイシア。頭部が弱点なので、集水波で足場を作らなければダメージを与えることができない。酸は氷を溶かすので、多めに足場を作って立ち向かえ！

⬆グレイシアとは、"氷河"という意味。それほど強くはないが、ダメージを与えるのが一苦労。

チェックポイント

このステージにはよく、足場がないため先に進めない、という場所がある。しかしそんなところにかぎって、なぜか冷気が漂っている。むむ？　じつは冷気は周りの温度より低いところに発生しているのだ。もし、そこに水があったら……、氷になる。すなわち、集水波を冷気によって氷にし、それを足場にすればいいのだ。うーん、なかなか凝ってるなあ、と思わず感心してしまう。もし、ヘンな場所に氷を作ってしまった場合は、通常能力を火炎波に替え、作った氷を溶かしてしまえば平気だね。

⬆ほら、こうして地道に足場を作って先に進まねばならないんです。大変ね。

でも、まだまだですよ

かなり難易度の高い仕上がりになっているサイコワールド。ステージ3をクリアーした時点できっとヘトヘトになってしまうんじゃないかな。ところが、ここまではほんの序の口！　まだ7ステージも残っているんだから。でも、進むにつれてだんだんと秘密があばかれて、最後にはアッと驚く意外な結末が待っている。はたしてルシアは無事セシルを救出できるのだろうか？　ドキドキするぜ！

きまぐれオレンジ☆ロード

■マイクロキャビン
MSX2
7,800円
(2DD)

⬆水着姿もまぶしい、まどかとひかるちゃんなのです。

夏のミラージュ

主人公の恭介と2人のヒロイン、まどかとひかるの三角関係が人気の『きまぐれオレンジ☆ロード』。三角関係に恭介は終止符をうてるのか？　というわけで解析である。

リターンキーを押して下さい
おじいちゃん「・・・そ、それは・・・一刻も早く子孫を作ることじゃぁ〜っ！！」
みんな　「え〜っ！？」
父　「子孫っていったって、孫をですか？」
くるみ　「ねぇー、子孫って、どーやって作るの？」
まなみ　「え〜っ、あたしは知ーらないっと。」

ガーン！ 春日家の存亡が……

⬅久しぶりに春日家に来たおじいちゃん。なにぃ、春日家の超能力が消えるって!?

原作の漫画もアニメも終わってしまったけれど、いまだにファンが多いこの『きまぐれオレンジ☆ロード』。この物語はなんといっても優柔不断な主人公、春日恭介と、まどかとひかるがくりひろげる、ちょっとコメディータッチの三角関係が魅力なんだ。

原作の内容を紹介すると、恭介はまどかのことが本当は好き。だけど、まどかを慕うひかるが恭介を気に入ってしまったからさあ大変。ひかるの積極的な攻撃(昼休みのおべんとうとか、交換日記とか)に恭介の心は、まどかにしようか、それともひかるにしようか……と揺れ動くのだ。まどかにしても恭介が好きなんだけど、ひかるがいるために、恭介のことをはっきり好きだと言えない。あー、もどかしい、典型的な三角関係。

そのうえ、恭介の一家は超能力一家だから話がややこしくなってくる。まあ、とりあえずはゲームを始めてから順をおって話していこうかな。

物語は、夏休みが始まろうとしているところから始まる。学校生活も終わり、みんながうきうきする季節。かと思ったら、恭介ひとりだけはどうやらそうでもないみたい。なぜなら、まどかは両親のいるアメリカに行ってしまったからなのだ。ああ、まどかのいない夏なんて……。とりあえず部屋にこもっていてもしょうがないから居間に行ってみると、双子の妹のくるみとまなみ、そして恭介の父親がいた。元気がなさそうに見えるのか、みんなも恭介のことを心配してくれている。まずは気晴らしのため、家の外に出てみよう。

ぶらぶらと歩くうち、足は自然と喫茶アバカブに向かっていた。まどかはやっぱりいないけど、恭介たちの良き理解者、マスターがいる。なにか困ったことがあれば、きっと相談にのってくれるはずだ。

春日家に帰ると、おじいちゃんが遊びにきていた。いきなり訪ねてくるなんて、何か大変なことが起きたのかしらん。「恭介、春日家の存亡にかかわる一大事じゃ。春日家に代々伝わっていた超能力がなくなってしまうのじゃ！　しかし、ただひとつだけ防ぐ方法がある。それはな、いっこくもはやく子孫を作ることなのじゃ！　恭介、夏休み終わりまでに嫁を決めておくのじゃぞ!!」。そ、そんなー。

おなじみの登場人物よ

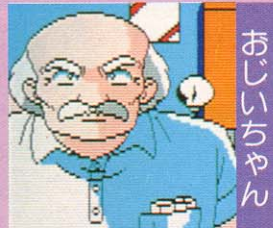
鮎川まどか

アメリカに在住している有名な音楽家の両親をもつ、学力、運動神経も抜群の女の子。学校では不良少女と思われているため、評判は良くない。が、恭介と出会い、しだいに心を開いていく。この物語のヒロインというわけだ。

春日恭介

春日家の長男。優柔不断な性格のためか、まどかにしようか、ひかるにしようか決めかねている少年なのだ。また、春日家伝統の(？)超能力を使うこともできる。しかし、なぜこの男だけがモテるのか？　不思議でしょうがないの。

檜山ひかる

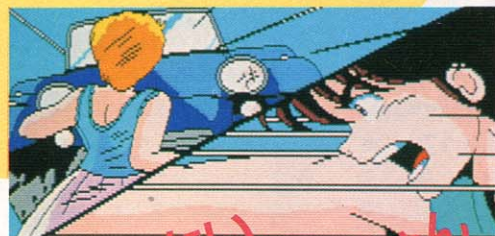
まどかを姉のように慕う女の子。恭介にぞっこんで、その積極的な行動力には恭介もたじたじ。まどかとは、ライバルなんだけど、本人はそのあたりをよくわかってないみたいだ。現在恭介とは交際中の仲である。純粋だからなあ。

おじいちゃん

いとこのあかね

恭介！ しっかりしなさい！

早く嫁を探せと言われたまではいいけれど、まどかとひかるのどちらかをすぐに選べなんて恭介にはチト無理な相談。それもこの夏休み中になんて……。だいたい、まどかはアメリカに行っていないのに、どうすればいいんだろう。恭介がそんなことを考えながら外を歩いていると、「せんぱああああい！」と元気な声が聞こえてきた。そうです、恭介の花嫁候補の1人(？)、ひかるちゃんの登場。そのとき！

ひかるちゃんの後ろからトラックがやってきた！「キャアアッ!!」。あぶないひかるちゃん！　どうする恭介!?　頑張れ恭介!!

なんちゃってね。ここは恭介の超能力を使って、ひかるちゃんを助けてあげよう。でも、それにはあるアイテムが必要だぞ。

さて、ひかるちゃんを助けたあと家に帰ってみると、いとこのあかねが来ていた。海に行こうと誘うので、ここは観念してデートをしてあげよう。でも本当はうれしい恭介なのだった。まったく優柔不断なんだから。しばらくして、ひかるちゃんから電話がかかってきた。2人の愛の交換日記を持ってきてほしいというのだ。でもどこに置いたんだっけ。確か学校が終わる前だから……。

アバカブに行くと、マスターから驚くべきことを聞かされた。まどかが日本にいるというのだ！　でも家に電話をかけても留守番電話で連絡がとれないし、いったいどうしたらいいんだろう。とかいってるうちに、公園でまどかとばったり運命の出会い。ラッキー!!

なぜまどかが日本に!?

でも、鮎川がなぜ日本に？「だって、アメリカには恭介くんがいなくて、たいくつなんだもん……。なんてね」、だって！　よっ、この色男！　うーん、うらやましい奴だ。でも、まどかがいるおかげで、この夏休みは充実した日々が送れそうな予感がするぞ……。

恭介のH(エッチ)　うん、もう

⬅アバカブの更衣室を開けるとまどかがっ！　まどかといっても、まどかひろしじゃないぞ。

⬆こんなとき、一弥だったら誤解されないんだけどなあ（これヒント）。

あぶないひかるちゃん

⬅ひかるちゃんが車にひかれてしまう！なんとしても助けなければ！

⬆いとこの一弥とぶつかると、体が入れかわっちゃうのだ。原作のエピソードにもあるね。

愛すべき仲間たち!?

くるみとまなみ

春日隆

広瀬さゆり

いとこの一弥

マスター

火野勇作

小松と八田

モテる男はつらいのだ!

さて、まどかが日本に帰ってきたのはいいけれど、夏の終わりまでに、２人のうちのどちらかを決めなければならないという恭介の状況は変わっちゃいない。とりあえずは２人に電話をかけたりして連絡をとってみよう。

また、ちょくちょくアバカブに電話をかけてみるのもいい。まどかのほうから、アバカブに遊びに来ない？　と誘ってくれるときもあるはずだ。もちろん超特急で向かう恭介なのであった。

ところがいざアバカブに来てみると、まどかがいないときがある。どうやら奥の部屋にいるらしいんだけど、奥ってたしか更衣室だったような気がするんだけど……。

あっ、やっぱり着替え中だった。「きゃあー！　恭介のエッチ！」

パシッ!!　あいたた。ま、当然の報いだけど、まどかの着替え姿も見られて得してしまった気分♡。

まどかに追い出されて道をとぼとぼ歩いていると、いとこの一弥に出会った。いやな予感がするなあ。一弥は、いたずら好きのうえに恭介より強い超能力を持つ、恭介の苦手な相手の１人。どうやら一弥がまたなにかたくらんでいるみたいなんだけど……。悪い予感は当たるもの。一弥の超能力によって、恭介と一弥の体が入れかわってしまったのだ！　ほっておいたら恭介の体で何ををされたかわかったもんじゃない。早く一弥を探しだそう。また、探すついでに一弥の子供という特殊な立場(？)を利用して、あちこちをうろついてみよう。いいことがあるかもよ。

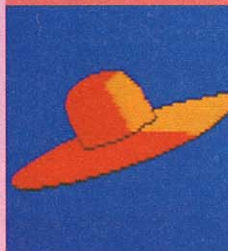
アイテムの一部です

金時計

⬅おじいちゃんが落としていった金時計。時間を止めることもできるとか？

クマゴローのぬいぐるみ

⬅ひかるが大切にしているぬいぐるみ。どこで拾うことができるのかは、秘密

赤い麦わら帽子

⬅まどかとの出会いのきっかけになった、このゲームでも重要なアイテムだ。

２人の写真

⬆➡恭介が撮った、２人の写真。さすがはカメラマンの息子である。

電話でアタックするのが効果的♡

⬆先に進めなくなった場合、電話を積極的にかけてみよう。道が開けるかもしれないぞ。

ひともんちゃくあった後、ひかるから電話がかかってきた。でもなんか元気がないみたい。ひかるちゃん、どうしたの？「せんぱい、だれかほかに、好きな人でもできたんですか？」。ドキッ。と、突然なにを……。「だって、せんぱい最近電話もくれないんだもん……」。な、なぁーんだ、そんなことか。てっきりこっちはまどかのことかと……い、いやー、ごめんごめん。決して忘れたわけじゃないんだよ。じゃあ、こんど遊びに行くってことで許してくれるかな？「もちろんです！　あー、やっぱりわたしのせんぱいだわー♡　それじゃせんぱい、また今度！」。うん、それじゃーね。ガチャン。あー、自己嫌悪。しかし恭介、いったいこのままでどうするつもりなのかしら。

原作を知っているともっとおもしろい『きまオレ』です

この『きまぐれオレンジ☆ロード』、そのまま遊ぶのもいいけれど、原作の漫画を知っていれば、より物語の雰囲気を楽しむことができてしまうぞ。

⬆原作は全部で18巻出ている。一度は読んでみては。ところで『きまオレ』の10巻、誰が読んでるんだ！

なぜかというと、原作にあったさまざまなエピソードが物語のあちこちに登場してくるからなんだ。たとえば、まどかと初めて出会った公園で、昔の思い出を語り合う甘い(？)シーンや、妹のくるみに催眠術をかけられてしう話、恭介と一弥の体が入れかわってしまう話など、漫画を読んだことのある人なら「あっ、これ読んだことある！」と思わずうれしくなってしまいそうなシーンがちりばめられているのだ。

ただ、ゲームを解くという目的だけならこれらのシーンは必要のない部分ではある。だけど、こういうエピソードを盛り込むことで、原作のイメージをこわさないことに成功しているわけなんだ。『きまオレ』を始める前に、漫画のほうももう一度読むのが賢いプレイヤーの楽しみかたといえますよ。

⬆美少年キラー、早瀬さゆりの誘惑攻撃！　２度の失敗は許されないぞ。

⬆ディスコのチークタイム。まどかとなかなかいいムードですが……。

⬆海！　さんさんと輝く太陽！　そう、このゲームの季節はなぜか夏。

➡ひかると楽しく遊ぶ恭介。でも、まどかをほっぽといていいの？

そうこうするうちに夏休みも終わり、運命の日がやってきた。おじいちゃんが恭介に選択を迫ってきたのだ……。はたして恭介は、どちらを選ぶのであろうか？

と、いうところで話は終わり。これより先は自分でやってみてちょうだいね。このゲーム、基本的に歩きまわっていれば自然に物語が進んでいくため、それほど難しくはないはずだ。

ただ、美男子ハンターが趣味の（？）、早瀬さゆりにだけは注意したほうがいい。彼女はまどかに対抗意識を燃やしており、恭介をあの手この手で誘惑してくる。ただでさえふたまたかけているのに、これ以上誘いにのったらとりかえしのつかないことになるぞ。

また、超能力をどこで使うのかも重要なポイント。失敗した前の時間にもどれるタイムスリップや、瞬時に移動できるテレポーテーションなども、積極的に活用してみるといいだろう。

はたして恭介は２人のどちらを選ぶのか。ちょっぴり意外なエンディングはやっぱり自分で見てほしいわけだ。がんばれ、恭介っ！

わかっちゃいるんだけど、優しいがゆえについつい中途半端な行動にでてしまい誤解をうける（そーいうのを優柔不断というんだってば）恭介に明日はあるのか？　え、わかっちゃいるけどやめられないって!?　コノヤローッ!!

⬆結局まどかとひかる、恭介の三角関係はまだ続きそう。よかったよかった。

優柔不断男！ 恭介

ひかるの場合

⬆ひかるに誘われてひかるの家に出かける恭介。うらやましい奴だぜ。

⬆その後、遊園地でひかると楽しいひとときを過ごしてから……。

⬆さらに自分の部屋に誘ってしまう大胆な恭介なのであった。

⬆そのうえ「写真を撮ってあげるよ」とか言っちゃって……。

まどかの場合

⬆対してまどかの場合。自分で電話をかけてまどかの家へ。

⬆その後、夏の海でまどかと楽しいひとときを過ごしてから……。

⬆なんとまた自分の部屋に誘ってしまう大胆な恭介なのであった。

⬆はい、もうおわかりと思いますが、まどかの写真も撮るわけね。

⬅で、パチリ。こんなおいしいことが許されていいのかーっ！

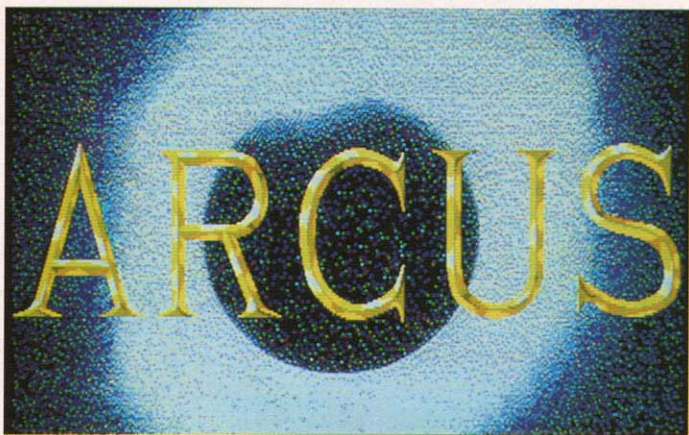
でもこんなことばかりしていると……

⬆でも、こんないいかげんなことばかりやっていると、ついにはまどかの怒りが爆発!!

アークス

ジェダの旅立ち、それは新しい人生のはじまり……

経験値やレベルという概念のない一風変わったファンタジーRPG、アークス。今月は人間関係と2つのダンジョンから構成される前半、そして後半のさわりの部分を徹底的に解析する。ファンタジーワールドを満喫して！

■ウルフチーム　MSX2　8,800円（2DD）

ジェダは避けられない運命の中に

ここはアリカサス王国。かつて人間は、この地において精霊たちと信仰によるによる協定を結び、魔法で自然を自由に操り、文明を築きあげた。しかし、自分自身のため、欲によって先住部族たちを追い払い、戦いのために魔法の力を使った人間に精霊たちは怒り、人間からいっさいの力を奪い去るため、アルカサスの国を見捨てた。

精霊の加護を失った王国は自然の加護を失い、天候の異常が続き、土地が荒れていった……。その後精霊信仰はすたれ、人々の心はすさみ、土地をめぐって部族間の争いが絶えないなか、この王国のどこからか、かつてなく大きな異変が始まろうとしていた。

☗アルカサスの王に啓示を与える金竜。彼に会うことが最終目的となるであろう。

☗啓示を受けたショックのせいか、いつもベッドに横たわっている王とその娘。

そんなある日、王は金竜の啓示を受けた。「太陽がその光を失うとき、この国に最後の審判が下だる。そのとき我は我が信条と調和の名の下にこの国を滅ぼす」と。

そのころ、ひとりの若者が旅立とうとしていた。その名はジェダ・チャフ。たった今、自分の手で父の埋葬を終えたばかりだ。ジェダは騎士になることを墓前で誓い、ひとりで旅にでる決意をした。

しかしその歩みがすでに、運命の流れの中にあろうとは、ジェダ自身気づくはずもなかった……。

運命をともにする個性的な人々

ジェダ・チャフ

母を早くに亡くし、騎士の父に育てられた。素直なたくましい少年だ。野生的な生活を送っていたため、力の強さは確かなものがある。

エリン・ガーシュナ

出生は狩猟民族の出らしい。放浪の旅を続けるうちに戦慣れしたため、剣の腕には定評がある。大の酒好きだが、強度の酒乱癖をもつ。

トロン・ティア

ホビット族の裕福な商人の家に生まれる。しかし、人間に土地を奪われて以来、泥棒稼業をするかたわら、放浪を続ける。手先が器用。

ヴィド・シア

魔法を研究してきた魔学者の家系をもつ。知識が豊富で頭も切れる。だが自己中心的な考え方をするうえ、決断の指揮をとりたがる。

ディアナ・フェレリア

アルドゥールの森に暮らすエルフ族の族長の娘。幼いころから剣の訓練をうけている。気品と風格、そして冷静な判断力をそなえる。

ピクト・ピヨンド

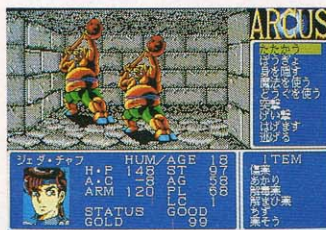
エルフ族の語り部と、人間の若者から生まれたハーフ・エルフ。母により多くの知識を伝承された。あまり体力がないのが欠点だ。

エルミザードで肩ならし

かくして、ジェダの長い旅が始まったわけだが、まずはこれからにそなえてアイテムを購入しなくてはならない。じつはこのゲーム、それぞれのキャラクターの装備が初めから決まっていて、変更できないのだ。したがってあそこの武器屋であの剣を買ってから、むこうの防具屋であのヨロイを買わなきゃ、なんてことはしなくていい。とりあえずよろず屋に足を運び、必要なアイテムを買おう。店内にはいろんな商品が売られていて、どれを買ったらよいか迷ってしまいそうだが、最初は常識(?)から考えて地図と傷薬、それに解毒薬と解麻痺薬を買えばいい。くれぐれも衝動買いはしないように。

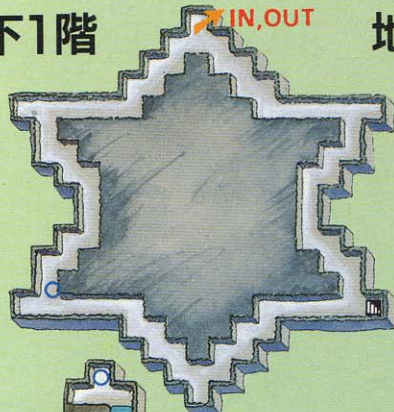
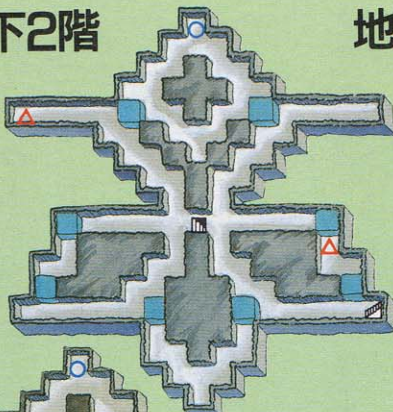
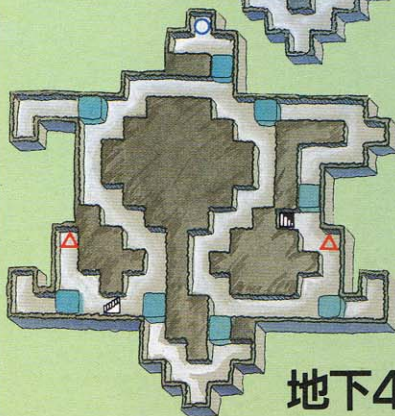
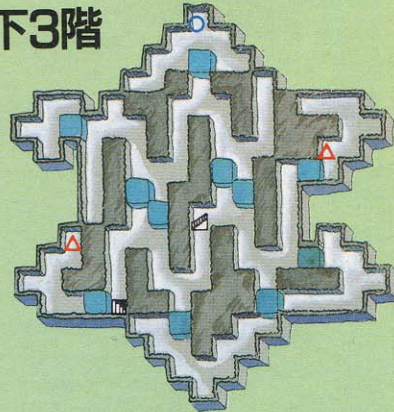
準備が整ったら、エルミザードのダンジョンに入ってみよう。この中にはトロンがいるので、できるだけ敵に会わないように彼を見つけたいね。こっちはまだひとりなんだし。入って右側の道をずっと行くと、念願のトロンに会える。

さて、最初の仲間であるトロンに出会ったら、ダンジョン内を本格的に調べるまえに、一度プロデンシアの村に戻ろう。なぜって?そのほうがずっと楽に冒険できるからだ。村では新たな動きが見られる。と同時に仲間に加わる者もバラバラッと現われ、気がつけば6人になっているのだ。なぜ最初にトロンを探したのか、もうわかっただろう。じつは運命をともにする仲間たちは、トロンと出会わなければ、一生会えないようになっているからだ。逆に、トロンに会えばもう仲間は全員そろったようなものなのだから。味方が1人と5人じゃ、全然違うしね。

そんなこんなで全員そろったら、もう一度ダンジョンへ行こう。ここはそれほど複雑な構造ではないが、ひとつやっかいなことがある。見た目には普通の壁と区別がつかない、通り抜けられる壁がそうだ。これがあるため、マッピングがちょっと困難なんじゃないかな。まあ、面倒な人は下のマップを参考に冒険をしてくれ。ここでの目的は、トロンが言っていた4つの財宝を探し出すこと。この任務(?)はマップがあれば容易に遂行できるはずだ。途中のわなは、手先が器用なトロンにはずさせればいいしね。ただ、財宝までの最短ルートを通るだけではこの先ツラいのだ。ところどころに置いてある宝箱を開け、なかにあるお金をいただかないと宿屋にも泊まれないしそしてよろず屋でアイテムも買えないぞ。敵はお金もってないし。

⬆ダンジョンではこのような怪物がジェダたちを待ち受けている。抜かるな!

⬆ここでの目的はこのような祭壇にある4つのアイテムを手に入れることだ。

あなただけに、ダンジョンのマップを

地下1階 IN,OUT

地下2階

地下3階

地下4階

地下5階

○ ……●イベント
⬅ここで何が起こるのかは書かないでおいた。自分で確かめてほしい。

△ ……●わな
⬅わなとひとことでいってもたくさんの種類がある。極力避けたいところだ。

■ ……●通り抜けられる壁
⬅この大事な通路が隠されていたり、ただのダミーだったりとまちまちだ。

三日月湖の塔に侵入だ

つぎは三日月湖のほとりにそびえ立つ怪しい塔へいってみよう。なんでもここには魔女が住んでいるようである。それにしてもなにかありそうな気配だ……。

4階建てのこの塔に入るにはら旋階段を上ぼって屋上へ行き、各階に通じる階段(または穴)を使う。そのら旋階段からみた景色が美しい！　思わずホッさせてくれるのだ。でも、気を抜いては行けない。そんなときでも敵は容赦なく襲いかかってくる。とくに見た目以上に強いハーピーがよく現われるので心しておくように。もし敵にやられて瀕死の状態に陥ったら、壁に向かって休憩しよう。こうすれば休憩中、絶対敵に襲われないのだ。この方法はほかの場所でも使えるので、傷薬をもっていないときは、ぜひやってみてくれ。

塔の中はエルミザードの聖殿のダンジョンと造りが似ている。わなや通り抜けられる壁もいたるところに仕掛けられている。基本的にわなは2種類に分けられ、仕掛けられているのがわかるものと、そうでないものがあるので、マッピングをしながら慎重に塔の中を探索してほしい。

魔女は過去の、そして今の魔法のことについて教えてくれる。しかし、ちょっと考えてもらいたい。確かに最短ルートを通れば魔女にはすぐ会える。しかし、魔女はジェダたちを邪魔者扱いし、魔法で塔の外に飛ばしてしまうので、魔女に会うのは、ある程度歩き回ってからにしたほうがよさそうだ。

⬆塔のら旋階段を上ぼって屋上へ。その景色は絶品！　心をなごませてくれる。

彼女は!?

⬆いつからかここに住みついた魔女。彼女はひそかに魔法の研究をしていた。いかにも魔女って顔つきだね。

⬆屋上にも敵はいる。まあ、こんな敵はすぐやっつけられるけど塔内は……。

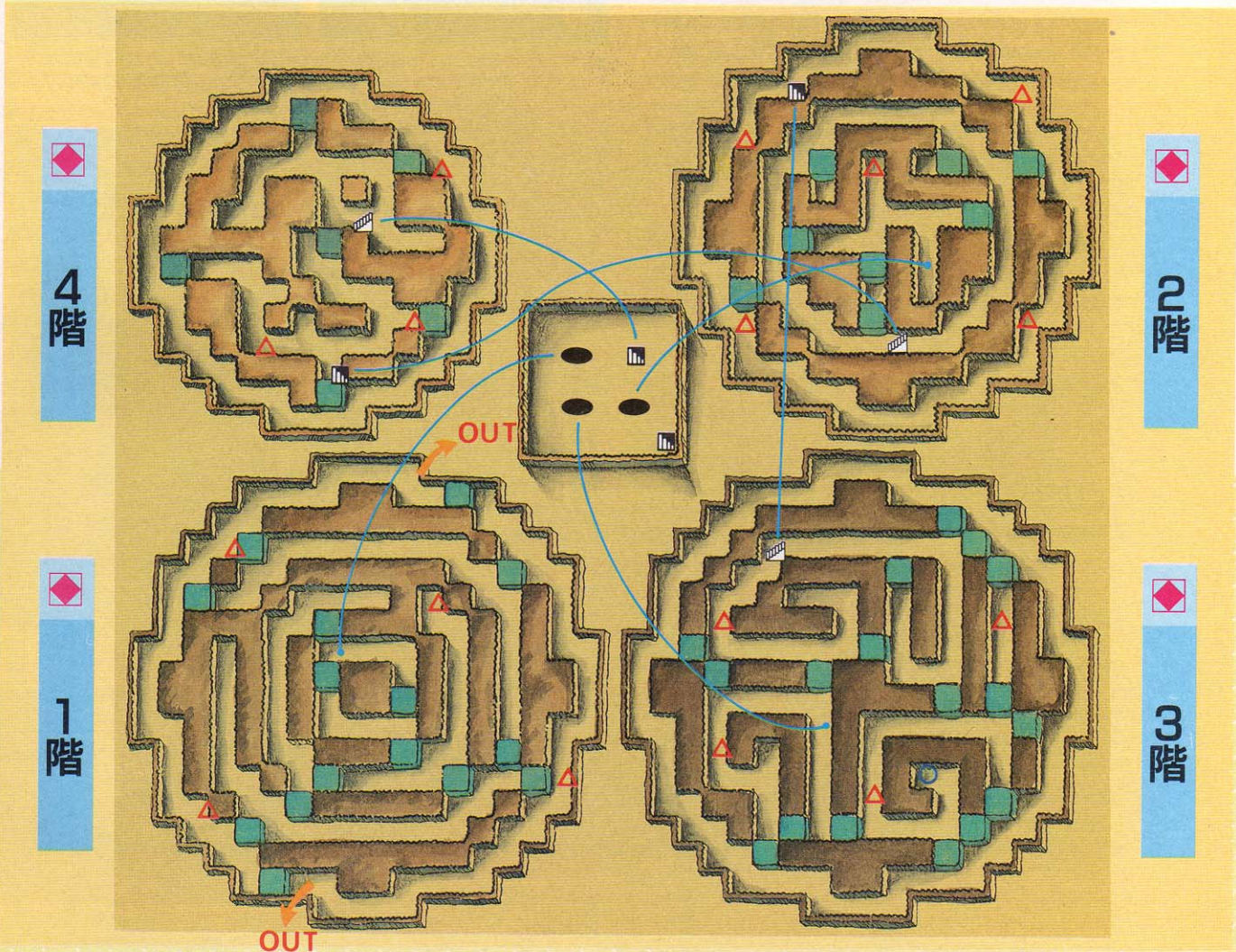
4階

2階

1階

3階

OUT

OUT

そして冒険は佳境を迎える

エルミザードのダンジョンで4つのアイテムを手にいれ、三日月湖の塔で魔女の話を聞くと、行動範囲がグーンと広くなる。新しく行ける土地には氷河や砂漠、それに精霊が棲む4つのダンジョンが待っている。冒険はより厳しいものになるのは必至だ。一歩一歩慎重に行動しないと迷ってしまい、敵の獲物になってしまうぞ。つねに自分がいる位置を確かめる習慣をつけておこう。下のマップは4つのダンジョンのひとつである風の谷のものだ。参考にしてね。

⬆風の谷は天然のダンジョン。わなも自然現象によるものがほとんどである。

ここで、ちょっと戦闘についてふれておこう。前にもちらっと書いておいたが、アークスにはレベルや経験値というものがない。というのは、表にでていないだけの話で、じつはいろんな〝熟練度〟があるのだ。それは戦闘にもいえることである。初めて遭遇した敵との戦闘は不利でも、何度か戦っていくうちにコツをつかみ、次第に楽になっていく。強そうな敵から逃げてばかりいると、いつまでたっても成長しないのだ。そこいらへんがとってもシビアなので、頭に入れておいてくれ。

精霊だ!!

⬆風の精霊シルフィールド。ピクトが彼の居場所を感じ取る。しかし、そのピクトがいきていないと会えない。

で、これからの冒険のために、アドバイスをしよう。魔法が使えるようになると、ついついたよってしまいがちになるはずだ。きっと攻撃力の弱いピクトを魔法専門にするのが一番だろう。しかし、魔法を使うと気力を消費する。そこで、もっとも合理的な戦闘のしかたを教えようと思う。ピクトに魔法を使わせて、ヴィドはひたすらピクトを励ます。ほかの人は普通に戦う。これでキミも左うちわだ！　内緒だけど、励ますことによって気力が回復するのだ。この形はいつでも有効で、かつ最強を誇るといっても過言ではないぞ！

ええい、出血大サービスだ。編集部で一番理想的だという結論に達したフォーメーションを紹介しよう。ジェダ、エリン、ディアナ、トロン、ヴィド、ピクトの順に並ばせる。そして戦闘モードになったら、前の4人には戦わせてヴィドはピクトを励ます。そしてピクトは炎の壁の魔法を唱える。こうすれば敵からの攻撃から身を守り、なおかつ消費する気力は少なくてすむのだ。攻撃の熟練度も上がるから一石二鳥だね。

⬆これが風の谷のダンジョンマップ　思ったより広く感じる　ここならではのトラップである、一方通行の道とワープゾーンがあるので迷うなよ

冒険はつづく…

アークスはほかのRPGに比べ、短い時間でエンディングに到達できる。しかし、しっかりしたシナリオによって、かなり高密度な仕上がりになっている。カギを握るのはダンジョンでの攻防に尽きると考える。どうしても目的地にたどり着けず、アキてしまう人もいるかもしれない。だが、くじけてはいけない。最後には、ア！　っと驚く(マジ)意外な結末が待ってるのだ。がんばって解いてくれ。

⬆中世ペルシャを舞台にした壮大な物語が今、始まろうとしている……。

エグザイルⅡ

前作の活躍により、イスラムの暗殺集団アサシンの首領となったサドラー。彼らの前に今また、十字軍という新たな敵がたちはだかる。イスラム世界を守ろうとするサドラーを待ち受けるものは何か？

■日本テレネット　MSX2　8,800円

『エグザイルⅡ』を始める前に、まずこの世界と中世に実在したといわれるアサシンについての簡単なバックストーリーの解説をしてみようと思う。舞台は11世紀ペルシャ。この時代、イスラム教世界であったこの地では、イスラム教は正統派のスンニ派、異端派のシーア派の2派にわかれて敵対し合っていた。アサシンは異端派側に属する特殊なグループで、暗殺専門の、いわば殺しのプロの集団。実際のアサシンは、正統派の要人暗殺だけに及ばず、頼まれれば何でも引き受けるテロリスト的なところもあったらしいけどね。

前作でアサシンの若き戦士サドラーは、正統派教皇カリフを暗殺したのち最高天使ジブリールの啓示を受け、アラーの奇跡により20世紀末に飛ばされた。そこで世界終末戦争を阻止すべく、二大超大国の指導者を暗殺。役目を果たしたサドラーは再び時空を超えて11世紀に生還したのだった。人々は同志サドラーの帰還を祝福し、アサシンの首領サッバーフ亡きあとの後継者として迎えた。

ところがこのイスラム教世界に正統派でも異端派でもない第三の勢力、十字軍が押し寄せ始めていた。彼らは聖地エルサレムの奪回を名目に、破壊、略奪暴行を始めたのである。イスラム世界の存在自体がそのことにより危うくなってきていたのだ……。

このような時代を背景にして始まるのが、『エグザイルⅡ』。異端派であるアサシンの首領としてサドラーは、十字軍壊滅のために旅立つ。

⬆ゲーム進行の中心となるアジトシーン。ここで行き先を決めてから出発する。メンバーの会話、体力回復もここで行なわれる。

途中、サドラーたちはテンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインとの運命的な出会いをすることになるだろう。彼は、ローマ教会と対立するカタリ派の援助を要請する。そうすることで、さらには十字軍のイスラム侵攻をくい止めることもできると言うのだが……。

ストーリーが進むにつれ、サドラーはいやおうなしに時代の流れの渦に巻き込まれていくのだ。

STAGE1

サドラーたちに迫る新たな危機！

アサシンの村

⬆宿敵の正統派教皇カリフを暗殺したことで、再び平和をとり戻したサドラーたちアサシンの故郷。ところが村人の話では村近くのシリア砂漠に怪物が出るという……。

シリア砂漠

⬆一面砂だらけのシリア砂漠。このような場所にも美しいオアシスが点在している。しかし、このオアシスには何か罠が隠されているのかも。

⬆地下にはなんと巨大な迷宮が隠されていた！

ソロモンの神殿

➡十字軍の護衛隊テンプル騎士団の拠点がここなのだ。

エルサレム

⬅本来イスラム教徒の都市であったこの地も十字軍の手に。

暗躍するアサシンたち

サドラー
アサシン中もっとも有能な戦士にして、アサシンの首領。あらゆる武術、剣術にたけている主人公。

ルーミー
アサシンの教祖サッバーフの実の娘であり、数少ない女アサシンである。かんの強いおてんば娘だ。

キンディ
多くのアサシンたちを鍛え上げてきた怪力無双の大男である。アラーへの信仰心あつきアサシン。

ファキール
まったく得体の知れない人物。魔術、カバラ、占星術、医術などいろんな英知を身につけている。

スフラワルディ
眼光鋭い、頭脳明せきな長身の男。感情に左右されないニヒルな分析力を持つ謎の多いアサシン。

ゲームの展開は、まずRPGシーンで人々から情報を手に入れることから始まる。その情報から新しい目的地に行けるようになり、その場所に行くことでまた新たな目的が見つかり……、といもづる式に物語がはこぶので、それほど苦労しないで進めていくことができるはずだ。新メンバーとの会話も大切な要素だぞ。

このゲームをして思うのは、同じ宗教間で起こるさまざまな複雑な問題。現実にはイスラム世界は十字軍に侵略され、以後ヨーロッパ世界が君臨することになるのだが、もし正統派と異端派が手を組んでいればどうなっていたのだろうか？　また、ローマ教会が神の名のもとに私腹を肥やし、本来の目的を忘れなければ、カタリ派などの新派が生まれていただろうか？　歴史に〝もし〟という言葉はないけれど、そういう哲学的な意味も『エグザイルⅡ』には含まれているのではないだろうか。

⬆敵はかなり強いので、サドラーのレベルを着実に上げていくことが重要だ。

⬆アクションシーンは、情報を集めることで、ストーリーが進んでいくぞ。

謎の男 ユーグ・ド・ペイン

⬆➡テンプル騎士団の首領。十字軍が信仰を忘れ、暴徒と化するに及び、アサシンと結託するが、謎の多い男である。

STAGE2

ルーミーがさらわれた！

グルノーブルの村

⬆南フランスにある小さなキリスト教徒の村。最近モンスニー峠を拠点とする邪教の集団に襲われて困っているらしい。サドラーたちは原因を探るため、森林に向かう。

⬆森を探索しているうちに、ルーミーが何者かにさらわれてしまった！

大聖堂

⬆ルーミーが捕らわれているという大聖堂。しかしこの集団は、何者なのだろう。

アルビの町

➡キリスト教の異端、カタリ派たちの町。しかし、町は十字軍の手に落ち、家には火が放たれていた。町の人はどこに？

⬇森が開けた場所に突然現われたドルイドの石柱群。この巨石は何を物語るのか。

モンスニー峠

⬇ルーミーの指輪を見つけた。彼女はどこに連れ去られたのだろうか……。

SNATCHER

殺人を犯し、本人とすり替わる謎の生命体スナッチャー。対スナッチャーとして編成された特殊警察ジャンカーに配属となったギリアン・シードは、就任早々の仕事で、仲間のギブスンを失いショックを受けるが……。

■コナミ　MSX2　9,800円（2DD）　SCCカートリッジ付き

ギブスンの残した多くの手がかり

前回はジャン・ジャック・ギブスンの自宅を調べるところまで紹介した。必要な情報はすべて手に入れたかな!?

ギブスンはギリアンと一言も言葉を交わすことなく殉職してしまったが、多くの重要な手がかりを残してくれた。それがサン・スクリーンであり、ディスクに収められていたスナッチャーの弱点と判別方法であった。スナッチャーが紫外線で癌化した皮膚を治療する病院もつきとめていたらしいが、残念ながらその名前までは書かれていなかった。それに、ランダム・ハジルに気をつけろとはどういう意味なのだろうか。

ひとまず本部へ戻ることにしよう。本部へ入るとまずフロントのミカと顔を合わせることになる。

ここはフロントだから、といってそのまま通過してはいけない。特にこの時はミカの口から〝ナポレオン〟という言葉が出るまで話を続けよう。ナポレオンとは、ギブスンが刑事の頃から使っていた中国人のタレコミ屋で、もしかすると何か知っているかもしれない。

この後、局長やハリーにもナポレオンについて聞いてみるが、直接には知らないらしい。うーん、困った。あ、そーだ、人物についてはガウディの人物データで調べればいいのだ。というわけでコンピュータ室で調べてみると……なんとあの英雄ナポレオン・ボナパルトのデータが出てきてしまった。しかしこのデータの内容はタレコミ屋のナポレオンに会うときに必要となる暗号のヒントになっているのでよく読んでおこう。

それでは念のためにもう一度デカ部屋を調べてみよう。

スナッチャーの判別方法

スナッチャーの不完全な人工皮膚は、紫外線をあびると皮膚癌の状態となる。冬や夜に現われるのは太陽光線を避けるためなのだ。よって、判別方法は――

①皮膚の状態を調べる。
②臭いをかぐ。皮膚が癌化すると特有の悪臭を放つ。
③消臭繊維の衣服を着ているか。
④日焼け止めを所有しているか。

タレコミ屋のナポレオンとは？

デカ部屋のギブスンの机の上にあった紙はもう見つけたかな？そこには〝奴は決まって木曜にあの店に現われる〟、〝闇市で見た奴？〟と書かれている。闇市とはジョイ・ディビジョンのことだろう。しかしあの店とはどこのことだろうか。

もう少しハリーと話してみよう。とはいってもまた酔っている。ギブスンの机からナポレオンを持ってきて、ギブスンのことを想い出しながら飲んでいたのだ。えー、また飲んでるのーっと思いつつ瓶をよく見るとラベルに数字が書いてある。ということは、これはタレコミ屋のナポレオンのビデオフォンナンバーに違いない。よし、その番号にかけてみよう。

ビデオフォンをかけるにはメタルギアを使うのだ。さっきの番号にかけてみると、ちょっと横長の顔をした目つきの悪い中国人が現われる。タレコミ屋というのはとてもヤバイ仕事なのでそう簡単に協力してくれない。暗号を言えた者だけが接触できるのだ。その暗号というのはさっきガウディで調べたデータがヒントになっている。答えを間違えるとビデオフォンを切られてしまうが、そのときはもう一度ガウディで調べてからかけ直そう。暗号は数パターンあるぞ。

ギブスンの足どりをたどれ

⬅ミカにもようやく笑顔が戻った。同じことを何度も聞くと何か思い出してくれるぞ。

➡おお、この帽子にこの構え。これはさすがにタレコミ屋ではない。でもよく読むこと。

ナポレオンに接触

接触できたからといってすぐに何でも話してくれるわけではない。料金は前払いなのだ。しかもひとつ話すとまた請求してくる。うーん、抜け目ないやつだなー。

JOY DIVISIONでSHOPPING

あー、この店のロゴってどこかで見たことあるよねー、いいけど。身分証明書不要ってことで、かなり危なそうな店だ。

➡汚いけれど、こういう店って実際にあるよね。やたらと店内アナウンスが聞こえる。
⬆ここに立っていると、ガラの悪い人とぶつかり怒鳴られるぞ。ほんと、怖い場所なのだ。

J・ディビジョンを探し出せ

ナポレオンからの情報で、鯨料理を扱っている店はアウターヘブンという仮装パブであることがわかった。すぐにアウターヘブンに移動したものの、今はコスプレ・タイムなので特別契約店ジョイ・ディビジョンのマスクをかぶってなければ店には入ることができないと言われてしまう。しかも不親切なことにジョイ・ディビジョンの場所を教えてくれないのだ。

結局自分で探し出すことになった。CMでビデオフォンナンバーが流れているというのだが、どこでCMを見るのだろう。ここで自宅や本部へ行ってみても無駄というもの。勘が鋭い人ならすぐわかるよね。そう、ナポレオンと待ち合わせしたアルタミラのビデオスクリーンで、次から次へといろいろな広告が映し出されていたハズ。注意して見ているとジョイ・ディビジョンの広告も流れてくるのでチェックし、その番号にかけてみる。すると場所が聞けるってわけ。

やっとの思いでジョイ・ディビジョンに到着。それにしても汚い。店員もどこか怪しげだ。ギブスンのことやサン・スクリーンについても聞いておくこと。ギブスンについては顔写真を見せると思い出してくれるぞ。ギブスンもこの店でサン・スクリーンについて調べていたらしい。ふーむ、なるほど。

話を聞いたら壁にかかっている仮装用のマスクを買うのを忘れずにね。そのために来たんだから。

射撃訓練をしましょ

いつスナッチャーと戦っても勝てるように射撃訓練をしておこう。これがなかなかおもしろいのだ。しかし、出てくる的を全部撃てばいいってもんじゃない。一般市民の顔まで撃つようではジャンカー失格だぞ。

OUTER HEAVENへ

ひいいいっ、とか言ってしまいませんか、この呼び込みの顔を見て。別にスナッチャーが襲ってきたわけではなーい。

コスプレ・タイムというのは仮装した人たちだけで楽しむ時間。ギブスンがそれ以外の時間に来たことがあるとすれば、目撃者もいるに違いない。

0 車に乗る
1 中に入る
2 見る
3 調べる
4 取る
5 聞く
6 持物
7 メタルギア使う
S ブラスター構える
呼び込み 「うちとJOY DIVISIONは、特別契約店で、JOY DIVISIONのマスクを買わないと、うちには入れないようになっているんです。店の品位を保つためですよ。でも、近頃はまがい物が多くて困ってるんです」
呼び込み 「ハ、ハックション！ハ、ハ、ファクション！！ファンクション・・・グスン」
COMMAND.

よぉーこそーっ

おお、なんたる挑発的な衣装なんだっ。このイザベラの前では、ギリアンとメタルギアの会話もむちゃくちゃなのである。

ギブスンが鯨料理を食べた後に血を吐いていたというから、やはり好んで食べたわけではなく、目的があったのだろう。

その男を追ってギブスンは去った

ジョイ・ディビジョンでマスクを買ったらアウターヘブンへ戻ろう。とんでもないマスクしか売ってなかったけれど、ま、これで店に入ることができそうだ。

そこでいざアウターヘブンの店内へ……げげっ、なんなのこの店。お面ライダーにおかねさんに、とにかくヘンなマスクをかぶった連中ばかり。話をしてみてもギャグだらけで緊張感なんてあったもんじゃない。ふえー。

それでは店長にでも会ってみましょうかね、と思ったらこの人が一番ヘンな顔、いえ、ヘンなマスクをかぶっている。鯨料理の自慢ばかりで肝心なことはあまり知っていなさそうだ。

こうなったら美人のダンサー、イザベラ・ベルベットしかいない。というわけでイザベラを呼んでギブスンの写真を見せよう。

イザベラの話によると、ギブスンはこの店からある男の後を追うように出て行った。ラッキーなことにその男の特徴を覚えているというので細かく聞き出そう。そして、それをもとにガウディでモンタージュを作成するのだ。その男を見つけるころ、ストーリーの大きな展開が見られるぞっ！

モンタージュ作成！

3月下旬の寒い朝 殺人事件は起きた

アパレル業界の集中する街、原宿。多くのものがここで爆発的に流行し、その倍の早さで消えていく。そんな世界の裏で殺人事件が起きた。キミは渋谷署原宿分室の刑事となってこの事件を捜査、解決しなければならない。

■工画堂スタジオ　MSX2　8,800円（2DD）

手始めは身辺調査

ファッションビルや人気ショップのたち並ぶ街、原宿。修学旅行シーズンには学生がうにゃうにゃ歩き、すっかり東京の名所となっている。我が編集部からも歩いてちょっとのところに位置している。そんな原宿で殺人事件が起きた。

ある朝、代々木公園をジョギング中の医師がブラウスにスカート姿で倒れている女性の死体を発見、すぐさま警察に通報した。しかし、当初女性と思われたこの被害者はその後の調べで近くの不動産屋社員、毛利裕という男性であることがわかった。

そこでプレイヤーは、渋谷署原宿分室の刑事となってこの事件を捜査するのだ。まずは現場検証。死体や現場付近を調べていると、血のべっとりついた白いジャケットと白い布切れを発見。辺りに血痕がないということは、別の場所で殺され、運ばれて来たということなのだろうか？　発見者のほかに彼、または犯人を目撃した人はいないか、聞き込みを忘れずにね。

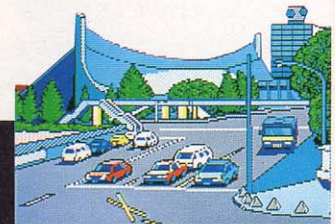
現場検証を終えたら、七海課長以下、諸刑事の待つ原宿分室へひとまず戻ろう。みんなとても協力的で、今後の捜査方針やヒントをどんどん教えてくれる。ホント、頼りになります。手に入れた証拠品は直ちに鑑識課に預けて調査してもらおうね。でも結果がでるまで待っていては聞き込みの際困るので、写真やコピーにしてもらっておくこと。被害者の写真もここでもらえるので忘れずに。

それでは毛利の勤めていた刈谷不動産で、生前の毛利について聞くことにしよう。見るからに悪いことやっていそうな刈谷社長が出迎えてくれるぞ。ふんふん、話してみると別に怖い人ではなさそうだ。毛利の住所も教えてくれたしね。でも私生活については同僚の谷村のほうが詳しそうだ。この人の話も聞いておこう。

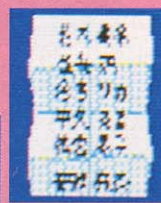
次に調べるのは毛利の自宅だ。ゴミやらCDやらをガサゴソと調べていると……ん、机の中からメモと3枚の写真を発見。メモには6人の名前が並んでいる。写真は女性が写っているものが2枚、そしてもう1枚には細胞らしきものが写っているがよくわからない。

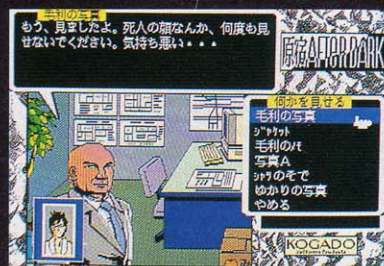
ここまでの捜査は基本中の基本。このメモと写真の発見を機に、本格的な捜査が始まろうとしている。

早朝の代々木公園で死体発見!

被害者の毛利裕は女装したまま殺されていた。しかも顔にはファンデーションまでぬってあった。しかし毛利に、そっちの趣味はなかったらしい。何故こんな姿をしていたのかは謎である。

被害者の部屋を調べろっ

⬆被害者、毛利裕の部屋。一人暮らしの割にはキレイな方だね。見習わなくては。

➡6人の名前を書いたメモを発見。最後の1人だけ少し離して書いてある。

⬅3枚の写真も出てきたぞ。よくわからないので、みんなに見せてまわろう。

におうぞ!

どうも話を聞いてまわると悪い評判ばかり耳に入ってくるぞ、この刈谷社長は。愛人がいるので、実の娘からも非難されてばかり。とにかく敵が多いようだ。本人の話し方もどこか遠まわしで、うーん怪しいなあ。娘の話も聞いておこう。

原宿分室でアドバイスを！

➡困ったときはこの人！ よく見ると某漫画家に似てますねぇ。

➡呼ぶとこちらを振り向いてアドバイスしてくれる。

メモに残された名前とは…!?

➡ここがメゾン原宿。片っぱしから話を聞いていこう。みんなどこか怪しいが、動機が弱いものばかりだ。うーん、犯人は誰なのだろうか。

⬅メゾン原宿の住人で、唯一留守で会えなかった篠宮冬子。この人には聞きたいことが山ほどあるね。

第2の殺人事件だ

毛利のメモに残されていた名前の6人中5人は、メゾン原宿の住人であることがわかった。メゾン原宿とは毛利が担当していた物件であり、買い占めに関してかなりイザコザがあったらしい。

とにかくメゾン原宿へ足を運び住人の話を聞こう。すぐに会えるのは、柏木、飯森、倉吉、平久の4人。ここでは多くの情報が得られるので細かいチェックを入れること。竹下通りで喫茶店を経営している篠宮にはまだ会えないが、もう少し捜査が進むと篠宮自身から連絡してくるぞ。

さて、特定の人物から話を聞くほかにもっと地味な捜査が待っている。このゲームの〝聞き込みをする〟というコマンドを選択すると、現在いる地域のマップが現われる。そしてカーソルで一軒一軒の家に聞き込みに行くわけだ。住宅や店が密集している地域などでは面倒臭い作業だが、こんな地道な捜査こそ現実味があるよね。

そんなこんなで忙しく捜査をしていると、なんと第2の殺人事件が起きてしまう！ しかも被害者は毛利の恋人、遠野ゆかり。ゆかりはファッション雑誌〝フルーレ〟の記者であった。そういえば毛利の殺人事件での関係者にはアパレル業界の人が多かった。どうやらこの2つの殺人事件はつながっているようだ。

さっそく〝フルーレ〟でゆかりの住所や最近の様子を聞こう。ゆかりと同じマンションの住人の話にも注意すること。

おお、まさに聞き込み！

この2等身の刑事を動かして一軒一軒聞き込みをするのだ。有力な情報を提供してくれるのはほんの一部にすぎないけれど、こんな苦労は刑事につきもの。マウスがあると、とっても便利だね。

犯人は意外な人!?

そろそろ分室へ戻ると毛利の母親が来ている頃だ。毛利家の過去なども聞くことができるぞ。

そしてストーリーはアパレル業界から医学関係にまで広がり、複雑な人間関係が浮きぼりになってくる。これがまたなかなか入りくんでいて頭が痛くなる。

困ったことがあったらとにかく分室へ戻ること。後半になると課長が人物の白黒をある程度振り分けてくれるのだ。それをもとに、本当に怪しい人たちを事情聴取していく。家宅捜査や出張の許可がもらえるようになれば、いよいよ大詰めだ。意外な展開が待っているので覚悟しておこうね。

深まるストーリー

⬆毛利の母親の話はとても興味深い。毛利家の過去の中に安積という人物が出てきたが、ファッションメーカー〝ドルチェ〟の社長、安積麻衣とは関係があるのだろうか。

いいものをいいサービスで伝える

RETRO-MSX

何をためらっているんだ。キミにはもう迷うことなんかなにもないじゃないか。過去を振り返ることを恐れてはいけない。キミはただ自分の気持ちに素直になるだけでいいのさ。さあ、こっちへおいで。ボクがMSXのファンタジーワールドに連れていってあげるよーん、ほいほーい。

スターフォース

1985 ハドソン (MSX1)

原稿書きなどで疲れているとき、ちょっと息抜きにやってみたいなあって思うゲームのジャンルは、なんと言ってもシューティング。間違っても時間がむちゃくちゃかかるロールプレイングやアドベンチャーなどをやる気は起こらない。ちょっと10分間だけ、というときにちょうどいいのだ。

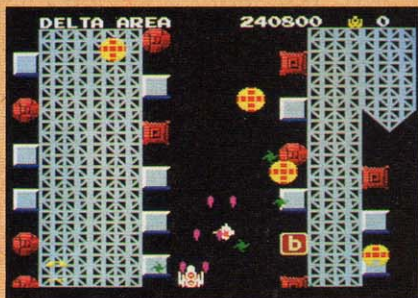
でも、最近のシューティングゲームって、モーレツに難易度が高かったり、複雑なストーリー設定がなされていたりで、息抜きをするどころか、かえって疲れてしまう場合が多いような気がする。その点、昔のものは違っていた。ただ敵の攻撃をかわしながら、連射、連射。頭はまったく使わない。要求されるのは反射神経と動体視力だけ。それなのに、なぜか熱中させられたもんね。

で、その昔のシューティングゲームの代表的な例、と言ったら悪いかな。とにかく、熱くさせられたゲームのひとつが、この『スターフォース』なのだ。

スターフォースはゲームセンターでもとても人気が高かったので、知っている人も多いんじゃないかな。このMSX版だけでなく、ほかのゲームマシンなどにも移植されたしね。スターフォースと言えば連射、連射と言えばスターフォース、と言えるくらい、このゲームは連射が決め手。何も考える必要はない。とにかく考える前に右手をケイレンさせることが重要なのだ。なーんて書いちゃうと、ただ撃ちまくっていればいいだけのゲームのようにとらえる人が出てきそうだな。もちろん、それだけでも十分に遊べるんだけど、〝スターフォース7つの謎〟と呼ばれるちょっとした謎解きの要素が入っているのも忘れてはならない。Mマガのアルバイターの中にも、上の写真のように5万点ボーナスを出したり、最後の謎とされるゴーデスの居場所を探し出したりと、けっこう燃えていた人も多かったようだ。

そうそう、このゲームは、ハドソンのBEEカードに入ってたんだよね。最近BEEカードのソフトをとんと見かけなくなっちゃったけれど、どうしたんでしょうか。まあ、とにかく音楽はノリがいいし、スピード感も十分だから、今やってもおもしろいソフトだよ。

●要塞ラリオスを破壊して、ボーナス点をもらったところ。文明の利器を利用しないと、なかなか成功しない

●友軍機ハーサーの出現。取るとスピードが1.5倍に。

●右手に見えるはボーナス・ターゲット 逃すなよ

魔法使いウィズ

1986　ソニー（MSX1）

大変だ！　お姫様があの凶暴なドラゴンにさらわれてしまった！　主人公のウィズは、覚えたての魔法を駆使して、ひとりでドラゴンの住んでいるジルバ城へ向かったのだった……。

はい、よくある〝お姫様救出パターン〞ですね。しかし、なんでいつもお姫様ばかりさらわれるんでしょうか。たまには長老のおばあさんとか飼い猫のトラなんかを誘拐するのも一興かと思うんだけど……。あ、だめでしょうね。ごめんなさい。

ストーリー設定のほうはちょっと安直だけど、ゲーム内容はなかなかユニーク。聞くところによりますと、アーケードからの移植なんだそうですね。そういえば、タイトル画面の下のほうに、ソニーと並んで〝SEIBU KAIHATSU〞と書かれていました。Mマガのゲーマーさんで、アーケード版のことに詳しい人の話によると、「MSX版は頭の上に花が咲かないのがサビシイけれど、基本的にはアーケード版に忠実で、そのうえオリジナルのアイデアも組み込まれていたのでとっても良かった」そうな。

てた！　テカキャラのドラコンとの対決た。1ステージに3匹もいるんたそ

さあ、いよいよ敵の大ホスかすんでいるジルバ城に到着したそ。かんはれ！

魔物がたくさん住んでいる世界のなかで、お姫様の救出を懸けた戦いが繰り広げられるのだ

主人公のウィズくんが使える魔法はなんと10種類以上。敵の動きを止めたり、自分が炎に変身したりと、とってもバリエーションに富んでいる。とくに使えるのが、心強い助っ人のミクラスくんを呼び出す魔法。時間制限があるんだけど、ウィズくんのほうによってくるあらゆる敵を跳ね飛ばしてくれるのだ。

面の構成も凝っていて、横スクロールする地上面や、地下迷宮をさまようダンジョン面、雲の上に乗って空を昇っていく空中面と、さまざまなパターンが用意されている。今でも新鮮な気持ちでプレイできるぞ。

らぷてっく2

1985　デービーソフト（MSX1）

よくできたパズルゲームって、一度やり始めたらもうやめられなくなっちゃう、なんだか妙な中毒性のようなものがあるよね。夜中に、ほんのちょっとだけ、と思って遊び始めたのに、ついつい夢中になってしまい、気がついたら太陽がさんさんと照っていた、なんて経験を誰でもしたことがあるだろう。え？　ないって？　あらあら、それは残念。まだ本当におもしろいパズルゲームに出合ってないんだな、キミは。悪いこと言わないから、早いとこ見つけておきなさい。そうしないと、一生後悔することになるぞ。

ホントにおもしろいから、チャンスかあればやってみてね。

で、この『らぷてっく2』も、中毒性たっぷりのゲームなのである。なんたって、飽きっぽいことこの上ない私でも、丸2日間徹夜して全面クリアーしたくらいなんだから、このハマリ具合はそうとうなものなのだ。

かわいいぴっきい君か活躍するアクション・ハズルゲーム。40面まであるのだ。

デービーソフトのロゴか型取られた面。“MSX”や“？”マークの面もあるそ。

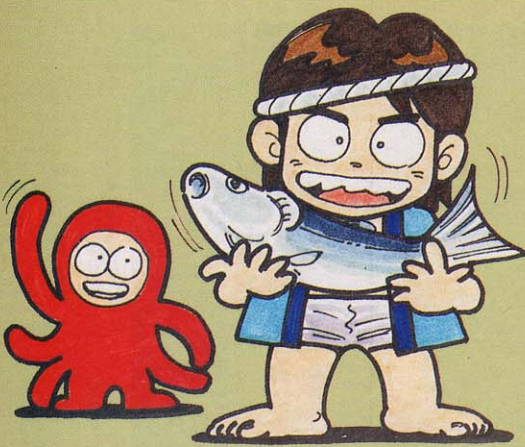
このゲームのどこに中毒性が潜んでいるのか？　と考えてみると、まず、登場するキャラクターが魅力的である。主人公のぴっきい君。どうやらうさぎらしいんだけど、そうには見えない。でも、カワイイから許してしまおう。敵キャラも楽しいやつばかり。火を吐く怪獣や突然怒りだすブタ、ぴっきいを凍らせる雪の結晶に舌をベロっと伸ばしてくる大カメレオンなど、見ているだけでも飽きがこない。

もっと気持ちいいのが、ジャンプしたときの浮遊感。確かパラボラジャンプとか言ったっけ。ちゃんとキレイな放物線を描くように跳ねてくれるのだ。

あ、肝心のゲーム内容に全然触れてませんでした。〝？〞マークが書かれているボックスの上に、点滅しているものから順に乗っていく、ただそれだけ。しかし、ルールは簡単だけどそれを実行するのが大変なのがパズルゲームのパズルゲームたるところ。このゲームもご多分にもれず、とても難しいのだ。でも、カラフルなグラフィックは発売から3年たった今も古さを感じさせない。まだまだ中毒性は健在なのだ。

MSXゲーム指南

技あり一本

いっぽーん

クリスマス、お正月と2大イベントも過ぎさり、収穫のほうはどうだった？ ほしかったソフトを手に入れることができたかな？ もしかするとそのソフトには、〝技〟が隠されているかもしれない。見つけたらここに送ってみてね。

一本！ サイコワールド

なんと大技3連発！

サイコワールドで大技をナント3つも見つけてしまったので送りますね。まず1つめは、〝トリガー逆さま技〟。方法は、ソフトを立ち上げるときに、Xのキーを押したままにするとAトリガーとBトリガーが逆になります。操作がしにくかった人はぜひ試してみてください。2つめは、〝ミュージックモード〟です。これまた、Mのキーを押したまま立ち上げると、各ステージの曲を聴くことができます。そして最後の3つめは、MSX2+でサイコワールドをプレイするとFM音源での音でしか曲が聴けないんですよね。だが、しかし、Pのキーを押したままで立ち上げるとMSX2+なのにPSG音源での曲を聴くことができてしまうのです。私はFM音源の音は大好きですが、曲によってはPSG音源の音のほうが心地よいものもあるのです。だからこの技を見つけたときはとてもウレシカったです。

それにしても主人公のルシアちゃんはカワイイですよね。妹のセシルちゃんもイイけど、やはり超能力が使えて強いルシアのほうがぼくの好みのタイプです。

石川県　山岡宗弘

⬆トリガーがリバースに。便利だわ。

⬆BGMがこんなにたくさん選べるのだ。音楽の大好きな人にはタマラないよね。

⬆FM音源もイイけど、PSG音源も捨てたものではないぞってくらいにイイ音楽。

技あり アークス

ミュージックモード

アークスに、〝ミュージックモード〟の技が隠されていたので報告します。まずは、普通にゲームをして、〝村広場にいる〟というところで、SELECTキーを押しながらF5のキーを押してみてください。そうするとミュージックモードになり、カーソルの上下で選曲することができます。このモードから抜けるにはリセットするのみです。

東京都　田中　誠

➡オリエンタル調のタイトル。BGMもカッコよい出来なのだ。

⬅ココで好きな曲を選ぶことができる。親切設計なのだ。

有効！ アークス

とっても安全な休憩技

『アークス』の3Dダンジョンで、安全に休憩をとることのできる技があったのです。HPが少なくなってきて休憩をとろうとしたらいきなり敵が現われてしまった、なんてことがありますよね。そういうときにはカベのほうを向いて休憩すれば、ぜったいに敵は現われずに安心していられるのです。意外と気がつかなかった技でしょう。

これでダンジョンは踏破することができますよね。いや〜、よかったよかった。

愛知県　田口秀和

⬆これは意外な技だったわい。

有効 ウィザードリィ

寝てる間に経験値稼ぎ

⬅ここの場所でキーにマッチ棒を差すのだ。

この技には2つの条件がいります。MURPHY'S GHOSTの部屋を知っていることと、キャラのHPが100以上あることです。以上の条件を満たしたら、最初にMURPHY'S GHOSTのいる部屋に行きます。そしてキーボードのC、F、Y、RETURNを押したままにしておくだけ。マッチ棒を差しておくといいですよ。一晩のあいだに大量の経験値が入ります。

兵庫県　藤井友樹

➡ほら、こうやって差すのだ。なかなか美しい。

有効 レイドック2

自然画がもう1枚!

⬅これがディスク1に入ってる絵。キレイですね。

➡ディスク2のほうの絵は、色使いが少し派手だ。

編集部のみなさん、ぼくは初めてウラ技らしいものを見つけましたので報告しますね。あのMSX2+専用のシューティングゲーム『レイドック2』で、ディスク2のほうを立ち上げてみると、ふつうにディスク1のほうを立ち上げたときとは違う自然画のグラフィックを見ることができます。それにしても、とても美しいので、ぜひ試してください。

北海道　村田芳彦

効果 ぎゅわんぶらあ自己中心派

ナゾのマシン語

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』で、ワケのわからんナゾのマシン語が出現する技があったのです。方法は、SELECTキーを押しながら電源を入れるのです。そうすると、マシン語とおぼしきものが出てくるのです。私はマシン語なんてさっぱりわからないので、このマシン語が一体何を意味しているのかを考えるだけで夜、ぜんぜん眠れません。この技のおかげでどうやら私は不眠症になってしまったようです。Mマガの方々、誰でもいいからこのナゾのマシン語を解読してくださいな。

茨城県　鈴木裕摩

⬆うーん。知識のある人にも聞いてみたけどぜんぜんわからなかったのだ……。

技あり テトリス

これまたミュージックモード

あの『テトリス』にも、最近流行のミュージックモードがあったので報告するぞ。なんと、スペースキーを押しながら立ち上げるだけでいいのだ。この音楽を聴いていると、思わずコサックダンスを踊りたくなっちゃうね。ハラショー。

長野県　大泉剛三

⬆ふつうに立ち上げたら、いつものタイトルが……。これは当たり前ですね。

⬆で、スペースキーを押しながら立ち上げると……。ロシア民謡はいいですね。

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲(リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集　ボードゲームコンストラクション

すご八

ひとくちにボードゲームといっても、ウォーゲームのようなシミュレーションゲームからモノポリーや人生ゲームといったものまで、ジャンルもまちまち、市販されている数も多い。『すご八』はボードゲームのコンストラクションツール。これさえあれば、いろいろなボードゲームを作れてしまうのだ。

すごろくの上をいく すご八なのだ!!

ボードゲームにもいろいろあるけど、いわゆるウォーゲームと呼ばれる戦略シミュレーションものはコンピュータと相性がいい。コンピュータゲームのシミュレーションは、『大戦略』、『信長の野望』、『ジンギスカン』、『三國志』など、MSXでも遊ぶことができるよね。

シミュレーションの場合はデータが多くて人間どうしで遊ぶと計算が大変だけど、その点、コンピュータゲームならめんどうな計算や判定などはすべてコンピュータがやってくれるのでたすかる。

また、ボードゲームといえば、日本古来からある双六(すごろく)もボードゲームのひとつ。すごろくというと、懐かしいイメージがあるけど、現在、『地上げの王様』や霊界すごろく『たんば』などの新しいすごろくタイプのボードゲームが静かなブームになっている。欧米で圧倒的人気を誇る『モノポリー』などは、すごろくタイプのボードゲームと言える。

すごろくタイプのコンピュータゲームには、ファミコンの『鉄道王』、『桃太郎電鉄』、PCエンジンの『遊々人生』などがあるよね。MSXでは、マイクロネットが『たんば』を発売したばかりだ。

『たんば』や『地上げの王様』の例を持ち出すまでもなく、すごろくタイプのゲームは、もっともっと考え出されるはずだ。それならば、すごろくタイプのコンピュータボードゲームをクリエイティブにコンストラクションできるツールを作ってしまおうと誕生したのが、この『すご八』というわけ。

『すご八』を使って、自分のオリジナルボードゲームを作り、友達や家族と一緒にプレイできたら、ぜったいに楽しいと思うのだ。

⬆これが『すご八』。タイトルを見ただけじゃ、何のゲームかわかんないだろうなぁ。

⬆ゲーム中の画面（サンプルゲームは開発中）だ。１～４人で遊ぶことができる。

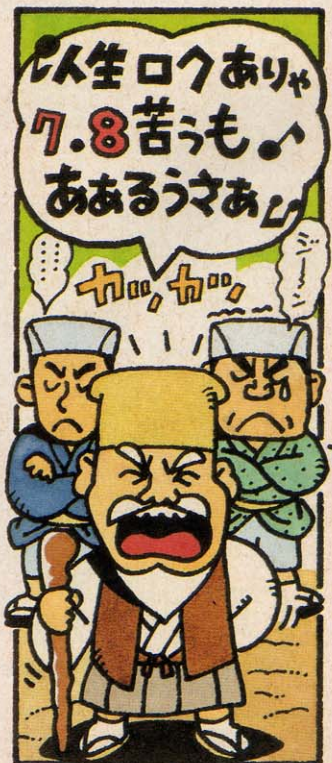
⬆いろいろなイベント画面もグラフィックエディタで自由に描き、設定ができる。

なんでボードゲームは面白いのか!?

⬇ボードゲームの面白さを探る仕事熱心な編集部員たちだ。

どの世界でもマニアというか、その道のプロという人がいるもんだ。ボードゲームに関してのウンチク話なら一晩でも二晩でも語り続けられるというログイン編集部のダイナマイツ青柳になぜ、ボードゲームは面白いのか、そのへんの話をちょこっと聞いてみよう。

青柳「ボードゲームといってもいろいろありますけど、すご八のような、いわゆるご家庭で遊べるボードゲームの面白さといえば、プレイしている人間の性格が出るってとこでしょうね。人の足を引っ張るヤツとか、ついつい敵に塩を送ってしまうヤツとか、こいつこんな性格してたのかというのがゲームしててわかっちゃうんですよ、これが。まあ、友達のほんとうの姿を見たいと思ったら、いちどボードゲームで一緒に遊んでみるにかぎりますね」

うーん、なるほど。青柳とは一緒にゲームするのやめとこ。

SQUARE EDITOR

ボードのパーツを ひとつひとつエディットする

さて、じっさいに『すご八』を使ってボードゲームを作るにはどうしたらいいのかを説明しよう。

『すご八』のメインメニューからまず、SQUARE EDITORを選ぼう。SQUARE(スクウェア)というのは四角のこと。つまり、ボードを構成するひとつひとつの四角いパーツをデザインし、エディットしていくわけだ。

グラフィックを描いたり、アイコンを選択したりする操作はマウス対応になっているので、マウスを持っている人は、ぜひ、使ってほしい。マウスを持ってない人はキーボードのカーソルキーとスペースキーで操作できる。

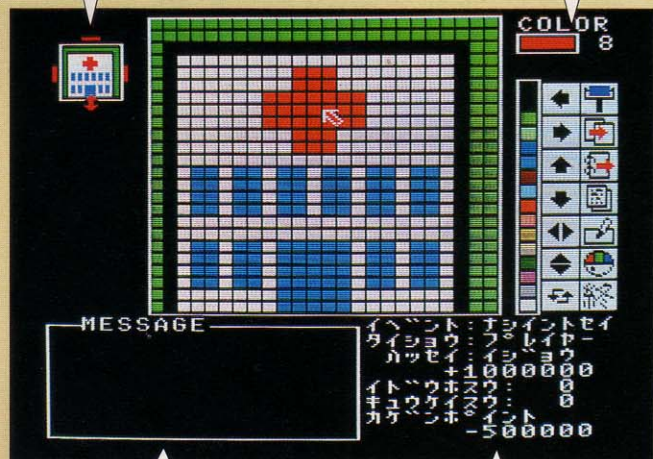
まず、FILEのアイコンに矢印を合わせクリック（マウスの左ボタン、またはスペースキーを押すこと）し、画面を切り換える。その中からエディットしたいパーツを選択する。すると、画面中央に選択したパーツが拡大表示され、エディットすることができる。

画面に表示されている各部の働きと、アイコンの機能については下の説明を見てほしい。

パーツのデザインとエディットは基礎工事みたいなもの。ゲーム自体の面白さを左右してしまういちばん重要な部分なだけに、ゲーム全体の構成を考え、じっくりと取り組んでほしいところだ。

⬆SQUARE EDITORではグラフィックを描くだけでなくイベント情報なども設定する。

エディット中のスクウェアパーツはここに表示される。スクウェアの4辺にある矢印は、その矢印の方向に進むことができるということ。矢印をクリックすることで、矢印を表示したり消したりすることができる。

拡大画面でスクウェアパーツをエディットするときは、アイコンの左隣にあるカラーバーをクリックして使用する色を選択する。ここには、現在選択している色と、0～15までのカラーコードが表示される。

メッセージエリア

イベントが発生したときに表示するメッセージを作成するためのエリア。MESSAGEのアイコンをクリックするとカーソルが表示され、メッセージをキーボードから入力できる。

イベントエリア

EVENTのアイコンをクリックして作成したイベント発生方法、イベントの発生条件、プレイヤーのポイントの加減など、イベント情報とパラメータを表示するためのエリア。

SQUARE EDITORマニュアル

LEFT
このアイコンをクリックするごとに画面が1ドットずつ左方向に移動する。

RIGHT
このアイコンをクリックするごとに画面が1ドットずつ右方向に移動する。

UP
このアイコンをクリックするごとに画面が1ドットずつ上方向に移動する。

DOWN
このアイコンをクリックするごとに画面が1ドットずつ下方向に移動する。

LEFT RIGHT
エディット画面の左右を反転したいときはこのアイコンをクリックする。

UP DOWN
エディット画面の上下を反転したいときはこのアイコンをクリックする。

TURN
このアイコンをクリックすると画面が右まわり方向に90度ずつ回転する。

PAINT
現在、選択している色でエディット画面全体を塗りつぶすときに使用する。

COPY
FILE画面にあるスクウェアパーツを任意の場所に複写することができる。

FILE
FILE画面に切り換え、エディットしたいパーツを選択するときに使用する。

EVENT
ひとつひとつのパーツごとにイベントの有無、パラメータの設定を行なう。

MESSAGE
イベントが発生したときに表示するメッセージを作成するときに使用。

PALETTE
現在、選択しているカラーコードのカラーハレットを変更する。

終

QUITE
スクウェアエディタを終了する。作成したデータをディスクにセーブする。

イベント情報を設定する

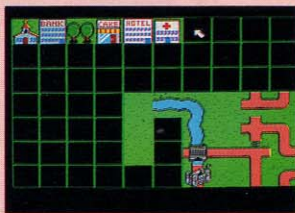
『すご八』で使えるパーツは全部で70種類。これらひとつひとつのパーツに関して次に進むことができる方向(つまり、いくつかの方向に枝分かれすることが可能）などの情報を持たせることができる。

また、イベントを発生させるかどうか、もし、イベントを発生させるなら、その条件(無条件に発生、ある一定のポイント数以下、または以上で発生、ルーレットで決める)、そのイベントの対象となるプレイヤー、そのプレイヤーのポイントはどう変化するか、などのパラメータを設定する。

つまり、ゲームの骨格となる基本的な事柄のほとんどを決定することになるといっても過言ではないだろう。あとは、全体を見渡し、どのパーツ(イベント)をどこに配置していくか、という構成を考えることと、イベントのグラフィック画面を描く作業が残っているくらいである。

あれこれ考えながらイベントを作成していくのも楽しい作業だ。

画面を切り換えてパーツを選択する

FILEのアイコンをクリックすると、70種類のパーツの中からエディットするパーツを選択する画面になる。これらのパーツには、さまざまなイベント情報も含まれるわけだけど、まず、グラフィックだけを先に描き、すべて完成させたところで、じっくりと、イベント情報のパラメータを設定していく方法が賢明だと思う。

エディット画面で作成したパーツのグラフィックは、同時にFILE画面に書き込まれていく。しかし、ディスクにセーブされていないので、途中で電源を切らないこと。エディットを中断するときは、必ず、"終"のアイコンをクリックして、ディスクにセーブしてから終了してほしい。忘れないでね。

イベントに合わせてメッセージを書く

MESSAGEのアイコンはゲーム中イベントが発生したとき、同時に表示するメッセージを作成するためのもの。

このアイコンをクリックすると、画面左下のウインドーの中に赤い四角のカーソルが現われ、キーボードから文字を打ち込めるようになる。

ここには、イベントの内容とイベントによってポイントがどれだけ増えたか、減ったか、また必要があれば、何コマ分先に進むとか、戻るとかのメッセージを書き込んでおけばいいわけね。

たとえば、「あなたは、あこがれの彼女と結婚しました。結婚費用として300万円の出費。さらに新婚旅行に出かけて1回お休み」とか、「あなたは競馬に行きました。ルーレットで6を出せば、なんと大穴！500万円のもうけ」などと書いておく。もちろん、イベントのパラメータ設定と違うことを書いたらダメだよ。

イベントを設定してパラメータを決める

⬆はじめにイベントを発生するかどうかを聞いてくる。YかNで答えよう。

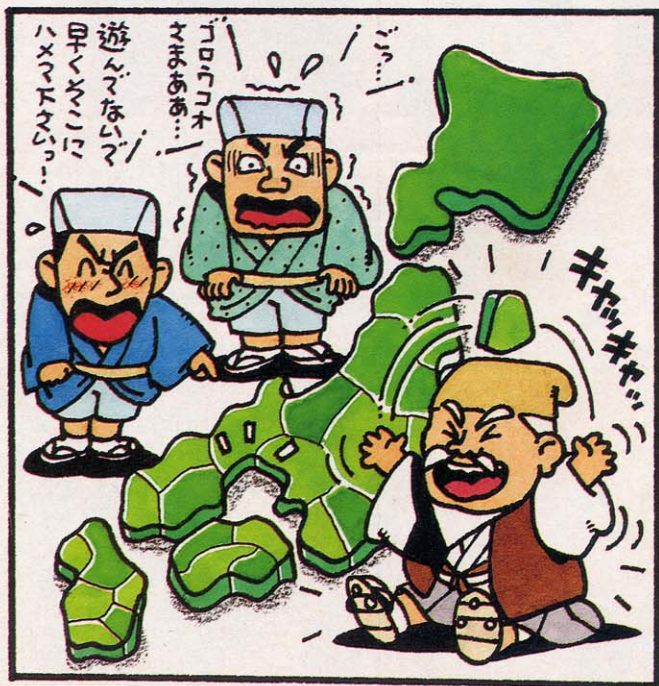
⬆48種類のイベントタイトルから適当なものを選択。同じ絵の流用も可能だ。

⬆イベント用のグラフィック画面を表示、これでいいかどうかを聞いてくる。

⬆イベントの発生方法や、対象者、加減ポイント数などのハラメータを設定。

EVENTのアイコンはイベントの発生とパラメータを設定する。まず、イベントを発生しますか？と聞いてくるので、Y(イエス)かN(ノー)で答える。Nを選べば、イベントは何も起こらない。Yを選ぶと、次にイベント用グラフィックのタイトルを選択する。

登録できるイベントは全部で48種類。まだグラフィックを描いていない場合は、タイトルだけでも決めておいたほうがいいだろう。

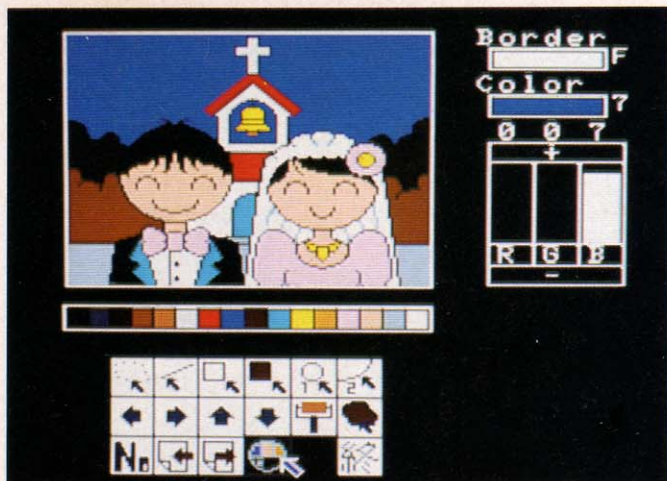
あとは、対話形式の質問に答えていけばいいだけ。ただし、イベント発生方法の項目で2番のポイント制というのは、ある一定のポイント以上、あるいは以下という条件にあてはまったときだけイベントが発生するというもの。

GRAFIC EDITOR

『すご八』では、ゲーム中イベントが発生したときにグラフィック画面を表示するようになっている。人生ゲームにたとえるなら、一流会社に就職したとか、会社をクビになったとか、はたまた結婚したり、子供が生まれたり、やっとの思いでマイホームを建てたりとか、人の一生の中にはいろいろなイベントがあるわけだ。

グラフィックエディタは、そーゆーイベントを盛り上げるグラフィックを作成するためのもの。

『すご八』のメインメニューから、GRAPHIC EDITORを選ぶ。すると、イベント用グラフィックのタイトルが表示される。この中からエディットしたいグラフィックのタイトルをカーソルキーの上下で選び、スペースキーで決定する。

登録できるイベント用のグラフィック画面は全部で48枚。同じグラフィックを他のイベントに流用することも可能。操作はスクウェアエディタと同じくマウス対応。もちろんキーボードでもできる。

イベントに合わせ、どんなグラフィックを描くかはキミの自由だ。

⬆思わずドット絵師の血が騒いでしまいそーな出来映えのグラフィックエディタなのだ。

イベント用のグラフィックを描こう!

境界色

選択色

現在、選択している色を常に表示。選択した色である範囲を塗りつぶしたい場合は、はじめに上の境界色を指定しておく必要がある。

カラーパレット

この中から色を選択する。

アイコン

エディタの持つ機能はアイコンをクリックして行なう(下欄を参照)。

⬅全部で48枚のグラフィックを登録できる。すべて描くとなるとけっこう根気が必要だ。

グラフィックエディタで終了を選ぶと、そのグラフィクのタイトルが表示されて〝これでいいですか?〟と聞いてくる。そのままのタイトルでよい場合はY(イエス)を選び、タイトルを変更したい場合はN(ノー)を選ぶ。

ゲーム中でこのタイトルが使われることはなく、よーするに、エディットするさいに、どのグラフィックがどこにしまってあるのかが自分でわかればいいわけね。

FREEHAND

フリーハンド、つまり手描きの線を引いたり、1ドットごとに点を打ったりするときは、このアイコンをクリックしよう。

LINE

まず始点を決め、マウスの左ボタンをクリックしたままマウスを移動する。ボタンを離した終点と始点とを結ぶ直線が引ける。

BOX

始点を決め、クリックしたままマウスを移動する。すると、始点と終点とを結ぶ対角線を持つ四角形を描くことができる。

BOXFULL

操作はBOXを描くときと同じだが、こちらは四角形全体を現在、選択中の色で塗りつぶすことができる。応用範囲は広いぞ。

CIRCLE 1

始点を決め、マウスを移動すると、始点を中心とし終点までの半径を持つ円が描ける。ただし画面内に収まる円であること。

CIRCLE 2

CIRCLE1と同様に始点と終点を結ぶ半径を持つ円を描く。ただし、こちらの場合は画面からはみだすような円も描ける。

PAINT

現在選択している色で、ある一定の範囲を塗りつぶす。ただし、前もって境界色を指定しておかなければならない。

BOADER

PAINTである範囲を塗りつぶす場合、このアイコンをクリックし、境界線の色を指定しておかなければならない。

CANCEL

なにかの動作をして、もし失敗したときは、このアイコンをクリックする。次に動作を起こしていなければ取り消しできる。

SAVE

作成したイベント用のグラフィックデータはこのアイコンをクリックして、忘れずにディスクにセーブしておこう。

LORD

ディスクにセーブされたグラフィックデータをメモリにロードするときは、このアイコンをマウスでクリックする。

PALETTE

現在、選択されている色(カラーコード)のパレットコードを変更する。R、G、Bそれぞれの値をプラスマイナスし、選択する。

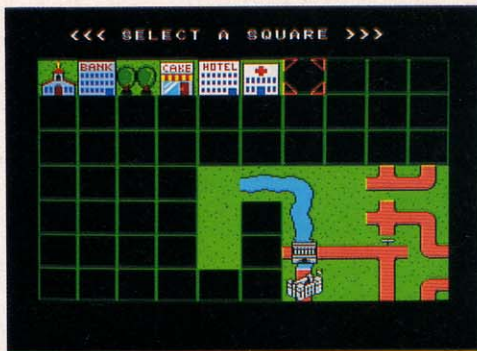
BOARD EDITOR

ボードエディタはスクウェアエディタで作成したパーツを組み合わせて1枚のボードにするためのエディタだ。

1枚のボード（これがゲーム中の画面になるわけだが）は横10パーツ×縦21パーツ、つまり210個のパーツで構成される。これだけのパーツはとても1画面には収まらない。『すご八』のゲーム画面、すなわちボードの大きさは約3画面分用意されている。ゲーム中はプレイヤーのコマの位置によって画面が上下にスクロールする。

ところで、作成したスクウェアパーツは、そのひとつひとつにイベント情報や進める方向などのデータを持っているので、ボードエディタでパーツを組み合わせてボードを作成していく場合、そのことも十分に考えて行なう必要がある。そうでないと、それ以上、どうしても先に進めないような進路ができてしまうかもしれない。

さらに、イベントを発生するパーツの位置も重要だ。スタートしたばかりの地点に大きなポイント減少のイベント、たとえば〝火事で全財産を失いました〟というようなイベントがあったら、それだけでやる気が失せてしまう。さらにゲーム終了の条件が誰かが破産するまでなら、それだけでゲームが終了してしまう。

そのへんのバランスをよ～く考えたうえで、パーツをボード上に配置していこう。どんなゲームの場合でもバランスは重要なのだ。

パーツを組み合わせ

スクウェアハーツは7×10で70個。これをひとつの集まりとして、必要ならば、3画面分、つまり210個のハーツを使うことができる。

ボードを作成するためには、ハーツを選び出し、それをボード上に配置していく。

ボードを作成する

ボードの広さも3画面分。210個のハーツで構成される。

ハーツをボード上に配置していく場合は、そのハーツの進める方向、さらにイベント情報なども考えたうえで、組み合わせていかなければならない。

すご八でどんなゲームを作れるのか!?

そんなわけで、『すご八』でボードゲームを作成するためのエディタの使い方を説明してきた。これで『すご八』がどんなコンストラクションツールなのかは、のみこめたと思う。

では、『すご八』を使って、どんなボードゲームを作ることができるのか？　そのへんをもう少しつっ込んで考えてみよう。

特集の冒頭でも述べたように、ひとくちにボードゲームといっても種類はまちまちだ。ウォーシミュレーションゲームに関して言えば、すでに『大戦略』など、コンピュータゲームとして、いろいろ出回っているし、『すご八』の得意とするところではない。

やはり、『すご八』は、名前からもわかるとおり、すごろくタイプの『モノポリー』みたいなボードゲームを作るのがいいようだ。こんなものも作れそーだ、というアイデアをいくつか紹介しておこう。

ロールプレイングゲーム

イベントの発生をモンスターの出現として考えてみる。勝負はルーレットで決着をつけ、強い敵ほど大きな出目でないと勝てないように設定する。敵を倒せばヒットポイントが上がり、目的地には一定のヒットポイントがなければ、たどりつけないようにすればいい。

シミュレーションゲーム

シミュレーションというとウォーゲームを思い浮かべてしまうけど、『人生ゲーム』のように人生をシミュレートしたっていいわけだ。会社を途中でクビにならず、定年退職できれば〝アガリ〟とかね（ちょっと寂しい）。それじゃ、一流会社の社長になるってのはどう？

カーレースゲーム

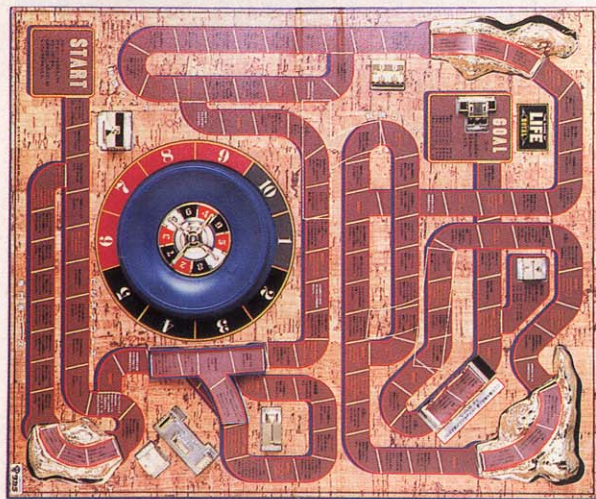
パリ・ダカールラリーのように、ある一定の燃料を持ってパリをスタートし、みごとダカールにいちばん早く着いた者が勝ちというルール。この場合、燃料がポイントとなるわけね。途中いろいろなアクシデントがあり、もちろん、燃料がなくなってしまったらアウト。

つぎは代表的なボードゲームの紹介だ

人生ゲームロイヤル

だれもが楽しめる人生すごろく!

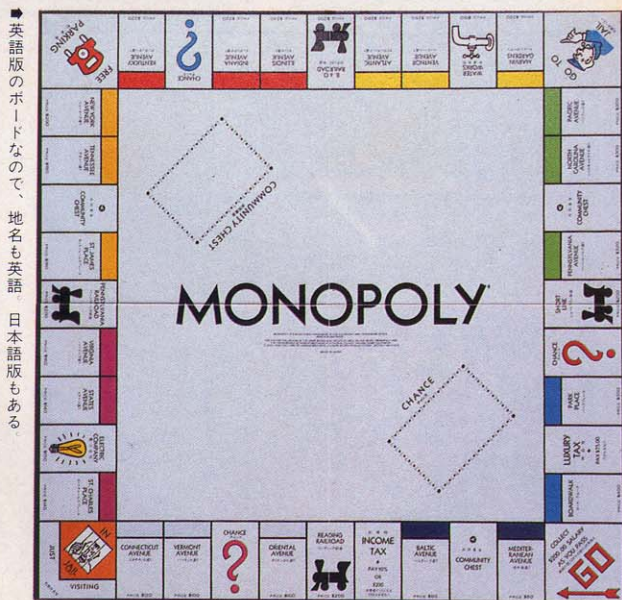
言わずと知れたボードゲームの代表作。すごろくといえば、この人生ゲームしか知らない、なんて人もいるくらい有名な作品だ。クリスマスやお正月に、みんなが集まってワイワイ遊ぶのには最適なゲームなんじゃないかな。ルールが簡単なうえに愉快なイベントが盛りだくさんなので、幅広い年齢層に対応しているのも魅力的だよね。

では、このゲームのルールを説明してみよう。プレイ人数は2人から8人で、全員が2,500ドルずつ持ってスタートする。そして順番にボードの中央にあるルーレットを回して、出た数値の分だけコマを動かす。それを繰り返しながら、各自いろいろな職業につき、マスの指示にあるさまざまな人生の喜怒哀楽を体験してゆくのだ。安定成長のビジネスコースや、バラエティーに富んだ専門職コースなど、職業はさまざま。職業によって給料や待遇が異なり、途中転職もできてしまう。そうして人生の荒波を乗り越えてゴールをめざし、最終的に億万長者になった人が勝者なのだ。ゲーム中に、アクシデントやハプニングが連発したり、反対にまえぶれなく好運が訪れてきたりと、運の要素がかなり強い。でも、なにが起きるかわからないのが人生ゲームの醍醐味なんだよね。

⬆これが人生ゲームのボードだ。分かれ道がたくさんあるね

⬆こちらはお金とコマ。コマは小さいから、なくさないように管理しましょ。

人生ゲームロイヤル
- ●難易度 ★
- ●発売元
  株式会社タカラ
  東京都葛飾区青戸4-19-16
  ☎03-602-3030
- ●価格4,800円
- ●プレイ人数 2人〜8人

モノポリー

世界中で遊ばれた名作中の名作

➡英語版のボードなので、地名も英語。日本語版もある。

世界中で大人気を誇り、売り上げ数は1億セットを超えた、といわれている怪物ゲームが、このモノポリーだ。欧米では知らない人がいない、とまでいわれているほど、知名度が高い。

ルールは単純。輪のようにつながったボード上を複数のプレイヤーが2コのサイコロを振りあい、自分のコマを進めていく。そして、そのマスの土地を売買したり、家やホテルを建てたりしながら、最終的にはお金持ちになった人が勝ち、というものだ。全体的に、すべてサイコロの目しだいの運まかせゲームみたいにみえるけど、じっさいはそうじゃない。たとえば、監獄から6、8、9の目のオレンジが狙いめとか、入りにくいグリーンは狙うな、など戦略的な必勝法もある。どの土地を取り引きして、獲物がいつ来るかを考え、こちらが先か、相手が先かの微妙なタイミングを計る。運と同時に技術も必要なのだ。

ちなみに欧米では世界大会が開かれ、日本からあの、糸井重里氏も参加したのだ。とにかくいちどは経験してみよう!

⬅コマの形は、車だったり、馬だったり。いかしているね。

モノポリー
- ●難易度 ★★★★
- ●発売元
  ケナーパーカージャパン㈱
  東京都墨田区横綱1-2-16
  ☎03-624-3011
- ●価格1,200円〜6,800円
- ●プレイ人数 2人〜8人

たんば

ハチャメチャゆかいな輪廻転生物語

日曜日に友人が訪ねてきたり、内輪の誕生パーティーなどでゲームをプレイするとき、この『たんば』があれば、キミはクラスの人気者になれる。人生ゲームやモノポリーが、家族で楽しめる正統派すごろくならば、このたんばは、友人どうしでワイワイと騒ぎながら楽しむ現代風亜流すごろくといえましょう。もちろん亜流といっても、人生ゲームなどと違った楽しみ方のゲームということで、つまらないという意味じゃないよ。

このゲームのルールはなかなかぶっとんでいて笑える。最初に一介の微生物から出発し、何度も生まれ変わって人間へとのし上がる。その間、徳をつんだり罪を犯したり、三種の神器を集めたりする。これがゲーム前半の現世編。ここをクリアーする(人間になる)と、こんどは後半の死後の世界編になるわけだ。ここでは、現世編で集めた、徳や罪の数によってスタート位置が変わり、地獄から始まったり、幽界から始まったりする。ここでの最終的な目的は神(!?)になることなのだ。

微生物から人間へ、人間から神へ、まさに壮大な設定だよね。そしてなんていってもプレイしてて思わず笑っちゃう楽しさが売れてる原因なのかもね。相原コージの絵は、思わず大爆笑だ。

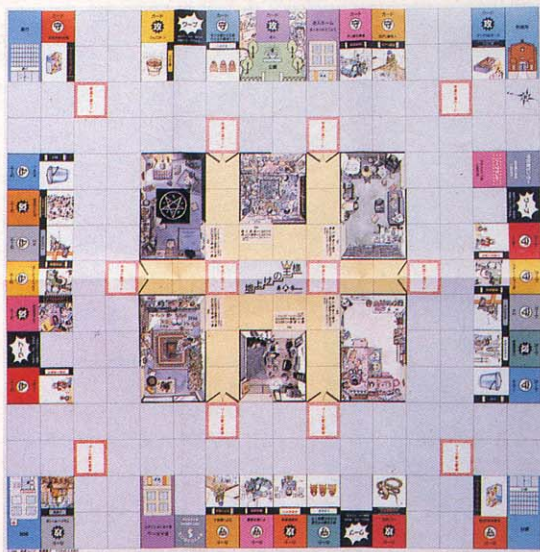
⬆リバーシブルなボード盤。つまり、ひっくり返しても使える。

⬆三種の神器と罪徳カード。カードの内容は、もうメチャクチャ面白いのだ。

たんば
- ●難易度　★★★
- ●発売元
  株式会社ヨネザワ
  東京都台東区浅草橋3-16-6
  ☎03-861-6361
- ●価格　2,680円
- ●プレイ人数　2人〜10人

㊙マンション乗っとり計画

地上げの王様

今までのゲームの常識を覆す!

⬅薄い紙でできていて、折り畳み式。場所をとらないというのはなかなかうれしい

とにかく凄い! 全編通じてギャグまたギャグの応酬。いままで、こんなゲームは存在しただろうか! 上に紹介したゲーム、たんばも大笑いしてしまう作品だけど、まだ常識内(?)での品のあるギャグだった。が、このゲームはなりふりかまわず笑いを追求した作品なのだ。

ゲームの目的は、嫌がらせの攻撃物やそれを撤去する守備物をうまく使ってマンションを乗っ取ること。自分で選んだバック企業(暴力団や建築会社など)から軍資金を調達し、決められた部屋数を乗っ取ることだ。

こう書くとどうってことないが、実際は凄い。攻撃物の中にうんこ3トンだの、新興宗教人だの、白アリ1000匹なんてのが登場する。攻撃側が商店のうんこ屋(食事中の方、陳謝)からうんこ3トンを700万円で買ったので、守備側が清掃会社からバキュームカーを600万円で買って部屋に配置する。なかなか過激な内容だ。ギャグのレベルからして、けっこう大人向けの作品なのかもしれない。よい意味での常識を破った作品なのだ。

⬆キャンプや旅行に持ってく行くときもかさばらないサイズ。

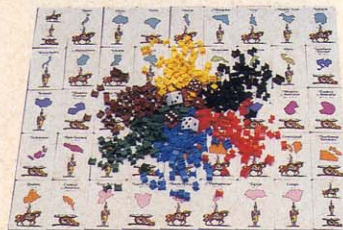
地上げの王様
- ●難易度　★★★
- ●発売元
  株式会社ヨネザワ
  東京都台東区浅草橋3-16-6
  ☎03-861-6361
- ●価格　2,600円
- ●プレイ人数　2人〜6人

リスク

気分はナポレオン!? 世界戦略ゲーム

⬆世界地図がマップになっている。４人以上で遊べばかなり遊びごたえがある。

リスクは、シミュレーションゲームとボードゲーム、それとカードゲームのちょうど中間に位置するゲームだ。このゲームの舞台は、戦乱の世の中。まだ、人類が騎馬や大砲で戦争をしていた時代。世界制覇を賭けて数人で大陸を奪いあう、というものだ。国取りゲームなので、シミュレーションゲームかと思う人もいるかもしれないが、それほどルールは細かくない。分厚いルールブックも細かい作戦レベルの戦略もこのゲームにはまったく必要ないのだ。

では、どういうルールなのか。このリスクは、もっと人間どうしの駆け引きを楽しむようにできている。たとえば、今、北ヨーロッパを攻めとると、隣のイギリスから攻め込まれる可能性がある。ここはイギリスと連合を組んで、北ヨーロッパを攻めて、すぐに手の平返してイギリスを攻撃するか、というふうに、戦術や戦略といったものよりもっと大きなレベルでの戦いなのだ。でも、これをプレイするとキミの本質がでる。友人をなくさないように注意しましょ。

⬆コマとカード。コマの数はかなり多い。

リスク
- ●難易度　★★★
- ●発売元
  ケナーパーカー株式会社
  東京都墨田区横網1-2-16
  ☎03-624-3001
- ●価格　3,500円
- ●プレイ人数　3人〜6人

スコットランドヤード

怪盗と刑事の戦略的追いかけっこ！

スコットランドヤードはほかのゲームと違って役割が分かれている。つまりゲームをプレイする前に、ナゾの怪盗ミスターXになるか、それともそれを追いかけるロンドン警視庁の敏腕刑事になるかを決める。今まで紹介したゲームは同じ目的に向かって全員で競いあう感じだったけど、こいつはそうじゃない。こういったほかと違うルールの作品はなかなか新鮮だよね。

このゲームには最低でも３人必要で、最初に怪盗１人、刑事２人を決めておく。そしてゲームスタート。まず、怪盗のプレイヤーはサンバイザーを頭につけて移動だ。場所がわからないように、専用の記録盤に書き、サンバイザーは目線を隠すため。刑事は移動チケットがなくなるまでに、怪盗を捕まえなければならない。怪盗は刑事がチケットがなくなるまで逃げきれば勝ち。うーむ、昔よく遊んだ鬼ごっこのボード版ですな。怪盗の場所を推理しながら移動する刑事。戦略をたてながら逃げる怪盗。これはなかなかスリリングなゲームといえましょう。

➡目線を隠すサンバイザー。変質者じゃない。

⬆霧のロンドンを舞台にした、ちょっと変わったボードゲーム。マップは複雑だ。

⬆記録盤とコマ。移動チケットはバス、タクシー、地下鉄などがあるぞ。

スコットランドヤード
- ●難易度　★★★
- ●発売元
  株式会社不二商
  東京都千代田区平河町2-4-15
  ☎03-377-3051
- ●価格　4,200円
- ●プレイ人数　3人〜6人

ウィザードリィ

コンピュータRPGがボードゲームに!

ウィザードリィは知っているかな？ 5年前にアメリカで、APPLE版が発売されて以来、息の長い人気を誇ったコンピュータRPGの名作だよね。MSX2版でも発売されてるから、知ってる人も多いはず。この名作RPGが、テーブルトーク型のRPGとして、登場してしまったのだ。

では、テーブルトークのRPGとは、いったいどういうものか説明すると、ゲーム自体は、ひとりのマスターと、数人のプレイヤーで成り立っている。そしてマスターの用意した、シナリオ(物語)の中でプレイヤーが冒険を楽しむ。役割(ロール)を演じる(プレイ)ゲームなのだ。

➡こちらはチャートやシナリオ。

実際にゲームをプレイするとわかるけど、コンピュータRPGと違って、テーブルトークRPGはすべて想像の世界だ。プレイヤーの選択は無限といえる。たとえば、マスターが「洞窟の向こうからなにか得体の知れない生物がゆっくりとやってくる」と言えば、プレイヤーは「反対方向にダッシュで逃げる！」と言ってもいいし、「剣を振りかざし、突進する」なんてこともできるわけだ。テーブルトークRPGは言葉と想像の世界なのだ。

同じテーブルトークRPGであるD&Dは、アメリカで社会問題になったほど売れた。いったん覚えると病みつきになるのがテーブルトークRPGの凄さだね。

⬆これがルールブック。なかなか厚くて読みごたえあり。

ウィザードリィ
- ●難易度 ★★★★
- ●発売元
  株式会社アスキー
  東京都港区南青山6-11-1
  ☎03-486-7111
- ●価格 5,500円
- ●プレイ人数 2人以上

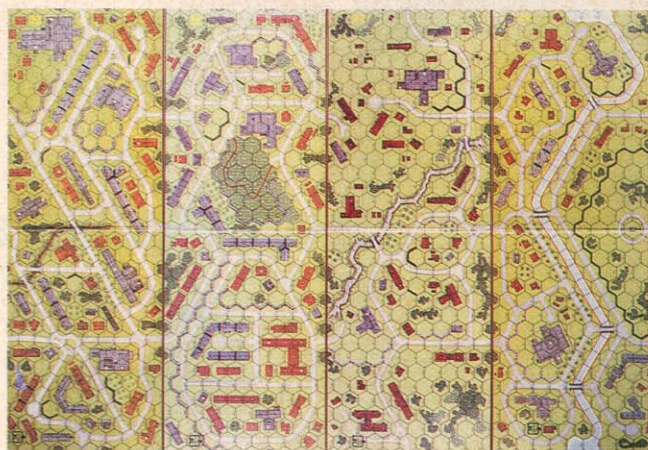
Beyond Valor

大人のウォーシミュレーション

ASLを知っている人はかなりのウォーゲームマニア。ASLとは、アドヴァンスド・スコードリーダーという作戦級シミュレーションゲームのことなのだ。しかしASLはただのシミュレーションゲームではない。ルールがむちゃくちゃに凝っていて、ユニットのレベルも士官1人、車両1台まで徹底的に再現している。ちなみに、100台を超えるドイツの車両など、すべて揃っているくらいだ。

このBeyond Valorは、そのASLのシナリオのひとつ。だからASLが無いとプレイできないので注意してね。ちなみにASLの価格は13,000円だ。うーむ、やっぱり大人のゲームだな。

ASL、Beyond Valorともにルールブックはすべて英文で書かれている。しかも並の厚さでないくらい分厚い。ルールを理解するだけでも1ヵ月は軽くかかってしまうだろう。しかし、これがシミュレーションの究極なのだ。

➡これがASLマニュアルだ。

⬆見てください。この壮大かつ複雑なマップ。ヘックスがそれっぽいでしょ。

⬆これがユニット。こんだけあってもホンの一部だったりするんです。

Beyond Valor
- ●難易度 ★×100
- ●発売元
  アバロンヒル/ホビージャパン
  東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
  ☎03-354-9341
- ●価格 13,000円
- ●プレイ人数 1人以上

ボードゲームはマルチプレイヤーゲームの原点だ!!

ボードゲームとは?

今月号の特集は、ボードゲームコンストラクション『すご八』と、代表的なボードゲームを紹介してみた。正統的なすごろくタイプの『人生ゲーム』や、ちょっと変わった追いかけっこタイプの『スコットランドヤード』。また、人間どうしのかけひきを楽しむタイプの『リスク』なんてものまであったよね。このすべてに共通して言える部分は、やっぱり人と人が競いあう、マルチプレイヤーゲームだということ。ゲームとは、そもそもマルチプレイが基本なんだよね。

コンピュータゲームだって、そうなのだ。ゲームデザイナーやプログラマーが仕掛けたワナをプレイヤーがいかに解くか。遊び方は違うにしろ、ゲームの本質的な楽しみ方は同じと言える。ただ、コンピュータゲームの欠点は、何度かプレイしていくうちに、パターン化してしまうこと。人間的なやり取りもできない。やはり、ボードゲームの面白さはこういった部分にあるんだと思う。なにしろ、友人に負けるときほどクヤシイものはないでしょ？　そんなことはない？　じゃアナタはまだ人生のライバルに出会ってないのだ！

⬆撮影のため、最初は静かだったのだが、だんだん我を忘れるヤツがでてきた。

多人数で遊びましょ

だからといって、コンピュータゲームがつまらないというわけではない。コンピュータゲームには、それ独特の面白さがあるのだ。それに、ボードゲームの面白さをコンピュータゲームに移植することだってできるはず。すでにMSXにもそういったゲームが出現しているし。でも、まだまだ数が少ないよね。もっとプレイヤーのドギモを抜くようなソフトがでてほしいな。たとえばパソコン通信を利用して『モノポリー』で遊ぶなんて面白そうだ。また、人間的な感情を持った対戦相手をコンピュータが演じる、なんてのも遊んでみたい。やたら口うるさい奴とか、素直な性格の奴とか、コンピュータがあたかも人間のようにふるまうなんて、なかなか楽しそうだよね。まだあるぞ。もうすでにビクター音産からでてる『雀豪』なんてのがそうだけど、プレイヤーの性格をそっくりそのまま記憶してくれるソフトも面白いかもしれない。プレイ回数が増えれば増えるほど、正確に記憶してくれるのだ。友人とそのソフトを遊んで、データを残しておけば、いつだって友人のデータが相手をしてくれるのだ。うーむ、アイデアは尽きないな。

結果として、多人数ゲームは絶対に面白い！　ってこと。まだ多人数ゲームを遊んだことのない人は、一度でいいから遊んでみましょ。みんなでワイワイやるなんて、最高なのだ。家族だって学校の友人だっていい。近所のガキだって、仕事仲間だって、ミミズだってオケラだっていいから、みんな誘ってゲームで遊んでみてください。あまり熱くなってケンカにならないように。そこだけ注意ね。

MSXとボードゲーム

MSXにもボードゲームっぽい作品が発売されてたこと、知ってたかな？　代表的な作品として『ミュール』が挙げられる。このゲームは1人から4人まで遊べる、惑星開拓ゲームで、アメリカで1983年にアタリ800用で発売され、かなり息の長い人気を誇ったのだ。

また、人気ソフトとして名高い、『大戦略』シリーズだって、りっぱなボードゲームだよね。ヘックスの上にユニットを配置して戦略を練る。うーむ、ボードゲームと言うよりシミュレーションと言ったほうがいいかな。最近発売された、『スーパー大戦略』は4人まで同時プレイが可能だったよね。

マイクロネットからは『たんば』がMSX2版で発売されたし、ウインキーソフトから、ボードゲームを題材にした『アメリカンサクセス』というゲームも発売される。このジャンルもだんだんと活発化してきてるぞ！

⬆ミュールこそ、ボードゲームをパソコンに移植して大成功した例だろう。

⬆ジンギスカンだって、ボードゲームの中にはいる。光栄のゲームは渋い！

⬆シミュレーションの王道、スーパー大戦略だ。徹夜ではまるソフトだよね。

ボードゲームコンストラクション

全国130店舗

すご八はTAKERUで1月下旬発売!

■ボードゲームコンストラクション

すご八

対応機種	MSX2(VRAM128K)
メディア	3.5インチ2DD
価格	3,500円

今回の特集で紹介したボードゲームコンストラクション『すご八』ですが、サンプルゲームを組み込む作業が完了しておらず、やむを得ず、1月下旬の発売を予定しています。最近、特集で紹介したMSXマガジンソフトが誌上では、TAKERUにて販売中とあるにもかかわらず、発売日の遅れが目立つというお叱りの言葉も多く、たいへん読者のみなさまにはご迷惑をおかけしています。

『すご八』に関しましては、ただいまサンプルゲームのデータ作りと動作チェックを行なっており、読者のみなさまの期待を裏切らないようなサンプルゲームにするため、MSXマガジンスタッフ一同、がんばっています。

発売日が決定次第、TAKERUを設置している全国130店舗の店頭で告知すると同時にMSXマガジンの情報電話にてアナウンスするつもりです。ご了承ください。

なお、TAKERU及びTAKERU設置店のお問い合わせはブラザー工業株式会社、TAKERU事務局までお願いいたします。

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2498

キミの作品大募集!

先月号の特集で紹介した『吉田工務店データ集Vol.1』と『吉田工務店Vol.2』、それからアドベンチャーツクールの最優秀作品『パーフェクトトライアングル』はもう買ってくれたかな?

先月号が発売になってからも、優秀な応募作が続々と編集部に届いている。MSXマガジンでは、アドベンチャーツクールや吉田工務店をはじめ、これまでにもさまざまなコンストラクションツールを発表してきたわけだけれど、応募してくれたほとんどの人は、いままでにゲームを自分で作ったことがないという人ばかり。

みごと入選した人は自分の作ったゲームがTAKERUから販売されたわけだからウレシイよね。おまけに売れた数のぶんだけTAKERUの印税が入るんだから……。

というわけで、今後もMSXマガジンでは、コンストラクションツールで作ったキミのオリジナルゲームを大募集しているぞ。優秀な作品が集まれば、また、大々的に誌面で紹介して、TAKERUでの販売も考えています。

また、同時に特集記事に対する感想やこんなコンストラクションツールを作ってくれ、というおたよりもお待ちしています。右のあて先のMSXマガジン編集部まで、よろしくお願いします。

ごめんなさい

MSXマガジン'88年11月号で紹介し、TAKERUで販売した『ダンジョン万次郎』のプログラムの一部に不都合な点がありました。

ゲーム中、敵のモンスターとの戦闘中にマジックを使用すると、選択したマジックとは違うマジックで攻撃することがあります。このバグは、サンプルゲームでも、コンストラクションしたゲームの場合でも起こります。

以上の症状に該当する『ダンジョン万次郎』をお持ちの方は、お手数ですが、TAKERUのマニュアルを同封のうえ、プログラムの入ったディスクをMSXマガジン編集部まで郵送してくださるようお願いいたします。正常に動作するプログラムと書き換えたうえで返送させていただきます。大変ご迷惑をおかけしました。

なお、現在TAKERUで発売中の『ダンジョン万次郎』には、このバグはありません。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
『ダンジョン万次郎』ごめんなさい係

CAI Community Plaza

全校の先生方が、CAI授業に奮闘中

■千葉市新宿小学校からのレポート
■酒井邦秀

MSXを教室に持ち込んだらどうなるか、それがこのCAIコミュニティープラザのテーマ。第2回目は、千葉市にある新宿小学校を訪ねてみたよ。コンピュータ室にずらっと並べられた50台ちかいMSXは、どんなふうに活躍しているか、レポートするぞ。

CAI授業はここでも人気者

「起立。これから、コンピュータの勉強を、始めます。礼！」

日直さんの元気のいい声で授業がはじまった。普通教室をすこしなおして作られたというコンピュータ室。ソニーのMSX2マシンであるHB-F900とモニターが、8台セットされた大きな机が6つ。そこに、ボクの腰くらいしか身長のない小学1年生たちが、ひとりに1台ずつコンピュータを前に目を輝かせて座っている。

ここはJR千葉駅にほど近い新宿小学校。くわしくはあとで書くけど、'88年の1月にMSXマシンが大量に導入されてコンピュータを使った授業はまだ始まったばかり。1年生から6年生の〝算数の授業へのコンピュータの応用〟が、研究課題だとか。

それから、これはいつかちゃんとしたかたちでレポートしたいのだけれど、新宿小学校では特殊学級の児童たちにも、コンピュータ授業を行なっているのだそうだ。一昨年ボクがアメリカの学校を回って、コンピュータを使った授業を見せてもらったときにも、そういう子たちがコンピュータを使うことで、自信を持ったという話を聞いたことがある。日本でも同じような良い結果が出るのか、いつかレポートしてみたい。

さて、今日はそのコンピュータ授業の成果を発表する研究授業。市の教育センターからも視察に見えるとあって、先生方はちょっぴり緊張気味。でも、そんなことはおかまいなしなのが児童たち。大好きなコンピュータで勉強ができるとあって、みんなワクワク。先生方の心配をよそに、教室はそれこそ活気でいっぱいだ。

専門用語も正確に教えるよ

研究授業の1時間目は、1年生の算数の授業。ケタの繰り上がりについて勉強するところだ。

「みんな忍者になって、足音をたてないように前に集まりなさい」

授業がはじまると、先生が児童たちを黒板の回りに呼んだ。

「この前の授業で勉強したことを覚えているかな？　2つの数を足した答えが10より大きくなるときは、どうやって計算すればいいんだっけ？　みんなに説明してくれる人はいるかな？」

「はーい、先生、はーい！」

どうやらコンピュータ授業といっても、すべての時間をマシンに向かって過ごすわけではないようだ。まずは普通の授業の形態で、ポイントをおさらいというわけ。そういえば、一昨年CAIクリッピングの取材で見てきた、札幌の中央小学校でもそうだった。あのときは、九九の歌で3年生の授業がはじまったんじゃなかったかな。

新宿小学校では、前の時間のおさらいから授業がはじまる。そして、それが終わると児童たちは自分の席にもどり、いよいよコンピュータ授業のはじまりだ。

小さい手がかわいい！

⬆先生たちが、放課後に必死に作ってくれているんでしょうね。あったかい感じ。

「最近の小学校には、ローラースケート場もあるのね〜」と感心しながら新宿小学校の校庭に入っていくと、ふいに私の横を一輪車で転がって(?)いく元気な児童たち。みんなは、真冬の風をそのままコンピュータ教室に持ち込み、一輪車を扱うのと同じような感覚で、MSXマシンに接していました。

「あれ、動かないよ」

と、となりの女の子の画面をのぞく男の子。

「リターンを2回押すんだってば」と、早口で教える女の子。コンピュータ用語に対するモノオジのカケラもないのがスバラシイ。

「あーあ、画面がもどっちゃったよう……」そんな声を聞きながら、あーあ、私の小学校時代にも、こういう授業がほしかったなあ……と、つぶやいていました。

先生も児童も、キー操作という共通作業で、一体になれていたように感じました。　千倉真理

「みんなの机に置いてある、その四角いものを……」
「先生、これディスケットっていうんでしょ」
おやおや、児童たちの方がコンピュータ用語にくわしそうだ。これはボクも驚いてしまったのだけれど、新宿小学校ではコンピュータ用語に関して、正確な言葉を児童たちに教えてあるんだね。たとえばカーソルキーやリターンキー、そしてファンクションキーなども、普通なら〝右向き矢印の書いてあるキー〟などといって説明しそうなものだけど、ちゃんとした名前で説明していた。
はじめはちょっと難しくても、将来コンピュータに触れる機会が多くなるに決まっているのが今の子供たち。そんな彼らに、コンピュータ用語を正確に教えるということは、とても良いことだとボクは感心してしまった。

コンピュータに振り回されない授業

話が脱線してしまったね。授業に戻ろう。
脱線の間に児童たちは、もうコンピュータに向かって勉強をはじめている。ソフトを起動すると、
「がんばって勉強しましょう」
というメッセージとともに、先生の似顔絵が画面に出てきた。
「あっ、先生だ！」
という児童たちのうれしそうな声があちこちから聞こえてくる。

⬆女の子の前のモニターに、先生の似顔絵が表示されているのがわかるかな？

まずは繰り上がりの計算のしかたを、ブランク埋め問題で確認。それが終わると、いよいよ練習問題だ。ある児童の画面をのぞいてみると、
「パンダコースのプリントを取ってきて、そこに書いてある問題を練習しましょう」
というメッセージが、パンダのイラストとともに表示されている。となりの子はなんとライオンコースだった。
このほかにウサギさんコースというのもあり、それぞれの児童の到達度に応じてコースが分けられているとか。あらかじめ違う内容のソフトが入ったフロッピーを、それぞれの児童の机の上に配ってあったんだね。一斉授業では、どうしてもまん中くらいの学力の子を主に相手にして授業をしてしまいがち。そこをコンピュータ授業で、うまく補おうというわけだ。
授業のあとで先生方に聞いたところ、将来の夢としてはひとりひとりの児童に全部違う内容のソフトを用意したい、と話してくださった。ほんとうにそうなったら、どんなに勉強に打ち込めるかと思うね。もちろんそれは簡単な話じゃない。気の遠くなるような時間と労力がいるだろうけど……。
さてさて、パンダコースでもライオンコースでも、練習問題が終わったとしよう。そこでコンピュータのキーを押すと、答えが画面に表示される。それを見ながら自分で採点すると、コンピュータを使った授業は一段落。最後はまた普通の授業にもどって、勉強した内容の復習と確認が行なわれる。
2時間目に見学した3年生の分数の足し算の授業も、だいたい同じような流れだった。基本的には普通の授業の流れの中で、〝ここでコンピュータを使えばみんなの理解の助けになる〟という、いってみれば〝かんどころ〟でコンピュータを活用するというやりかたなんだね。だから、先生や児童がマシンに振り回されるという、CAIにはつきものの心配もないわけだ。
札幌の小学校も前回の大妻中高等学校も、ここと同じ方針だったけど、こういううまい使い方をすれば、コンピュータが教室に入っていきやすいと感じたよ。ただね、無理を承知でちょっとだけいうなら、コンピュータにはもうすこし大きな仕事を期待してもいいと思うんだ。コンピュータがはじめて教室に入っていくときはこういう方針がいちばんいいとは思うのだけれど、いつかもっと勉強そのものを、授業そのものを、根もとから変えてしまう使い方も頭に描いておきたいね。

すべての先生方がCAIに挑戦中

新宿小学校にコンピュータが導入されたのは'88年の1月。4月からは〝先生方がみんなで算数にコンピュータを使おう〟と決めて、授業に取り組んでいるというわけ。〝先生方がみんなで〟というところがすごいね。
いや、すごいのはこれだけじゃないぞ。新宿小学校ではコンピュータをひとり1台使える（このことの是非は分かれるとこだけど、ひとり1台使いたいというときに、それが可能だというのは、やっぱりすごい）。それに児童たちは孤立しているわけじゃなく、隣に座った友だちと相談しながら、楽しそうに使っているみたいだった。
もうひとつすごいのが、学校に用意されたソフトの数。ワープロソフトやグラフィックツール、そしてCAIソフトを作るためのオーサリングシステムも、児童の人数分そろっているんだ。
このように、ほかの小学校では見たこともない整った環境を与えられて、先生方が全員でコンピュータを授業に取り入れようとしている新宿小学校。これからどんなふうにCAIが進められていくか、その成果をまたいつか見にいってみたい学校だ。先生も児童も、みんながんばれ！

CAIソフトはどう作る

先生方の夢は〝個別化〟、つまり児童ひとりひとりに合った内容のソフトを使わせたい、ということだった。でも、その夢を実現しようとしたら、めちゃくちゃ大変なことになる。それでは、いまのところ新宿小学校ではどうやってソフトを作っているか。Mマガの読者だという高石先生のお話だと、「オーサリングソフトとワープロが使えれば、なんとかなる」という元気な答えが返ってきた。
オーサリングソフト（新宿小学校で使っているのは、ストラットフォード・コンピューター・センターの『パソコン先生』）というのは、授業で使うコースウエアを作るためのソフト。まず授業の進め方を教案として組み立て、それからここは説明文を入れたい、ここには絵を入れてわかりやすくしたい、そして最後に練習問題を、というぐあいに材料をはめ込んでいくことで、CAIソフトが作れるというわけだ。
でもオーサリングソフトにも得手不得手があり、授業の内容によっては、専門の人に頼んでBASICのプログラムを書いてもらうこともあるそうだ。

⬆先生方が春から作りためた、CAIのソフト群。

⬆授業が終わった後で、実際にMSX2に向かいソフトを操作する酒井先生です。

とれたての新鮮な情報をあなたに!

ウハウハ☺ソフトハウス日記

第 3 回

さーて、お立ち合い！　鋭い耳とすばやい足で集めた情報を今、みなさんにお伝えするウハウハ☺ソフトハウス日記。今月も盛りだくさんの内容でお送りいたします。これを読んで、おこづかいの使いみちを考えるもよし、貯金を始めるもよし。あなたの素敵なMSXライフを応援する激動の6ページ。それではじっくりとご覧くださいませ。パチパチ。

日本ファルコム

今後の展開に期待大

東京は立川、とこう書いただけですぐわかるよね。そう、日本ファルコムだ。'88年に発売され、大好評を博した『イースⅡ』はまだキミたちの記憶に新しいんじゃないかな？　洗練されたシナリオと美しいグラフィック、そしてノリのいいBGMで、MSXユーザーはくぎづけにされっぱなしだったからね。アンケートはがきにもよく「よかった！　感動したぜ」という絶賛の声が今でも届いているところをみると、根強いファンがたくさんいるんだなーと痛感する。

そんな日本ファルコムの今後に期待しつつ、われわれ取材班は一路立川へと向かった。

フロアは広々として、いかにもオフィスといった落ち着いたスペースで、スタッフのみなさんは時を惜しむかのようにせわしく仕事にとりかかっていた。

取材に立ち会ってくれたのは企画部長の井上さん。

「そういえば、うちでレーベルを作ったんですよ。〝ファルコム・レーベル〟っていうんですけど。で、その発足記念の特別企画として『ファルコム・スペシャルBOX '89』を発売しました。これはマンハッタン・ジャズ・クインテットのデビッド・マシューズ、ジョージ・ヤングなどが、ザナドゥやイース、そしてイースⅡといったゲームミュージックを、さまざまなアレンジを施して演奏したものです。ゲーム好きの人はもちろん、ゲームを知らない人でも十分楽しめる仕上がりになってますので、ぜひ一度聴いてほしいですね」

フュージョンやシンフォニーで奏でる曲は、ゲームで流れるBGMとはひと味違った印象を受ける。クオリティーの高さを感じるのだ！

ところで気になる新作情報だが、「今はまだ、はっきり決まっていないので、具体的なことはちょっと……。しかし、MSXユーザーさんの期待に添うよう日夜努力していますので、待っててください」と言っていたぞ！　それまでは日本ファルコムのキャラクターグッズを買って待っていようぜ！

⬅ゆったりとしたスペースのフロア。ここで数数の名作が生まれるわけなんですねー

⬆彼女があの音楽担当の石川さんだ。

⬆昨年発売された『ファルコム・スペシャルBOX'89』。迫力サウンドが好評。

ウルフチーム

ファンタジーへの挑戦!

⬆これからのウルフチームについて熱く(!)語ってくれた秋篠さん(右)と、プログラマーの受田さん。待ってますよ。

飯田橋の駅から歩いて数分のところにあるきれいなマンション。そこの一室にウルフチームがある。『アークス』のヒットで今、ノリノリのソフトハウスだ。アークスといえば、繊細なグラフィックが評判のファンタジーRPGだ。詳しいことは今号の徹底解析に載っているので、そちらを見てほしい。

「おかげさまで大好評です。とくにグラフィックと音楽の美しさ、それにスムーズなストーリー展開に重点をおいて開発しましたので、素直に受け入れられたんじゃないでしょうか」と語るのは、取締役副社長の秋篠さんだ。

じっさいゲームをプレイしてみると、よくできた紙芝居を観ているような感じがする。しかし、テンポのよいストーリーは、なにもシナリオの良さだけではないようだ。それについて秋篠さんは、「ディスクアクセスの早さやグラフィック表示のスピードを追求しました。いくら面白いゲームでも、そのリズムが崩れたらプレイしていてイヤになってしまいますからね。できるだけリズミカルに遊べるようにいろいろ努力しましたから」と語っていた。

そんなユーザーフレンドリーな姿勢がヒシヒシと伝わってくるウルフチームの次回作だが、他機種でそろそろ発売する『ミッド・ガルツ』がMSXでも出るぞ。これもファンタジー色が強いRPGだ。今から期待大だね。それから、今までにない要素を盛り込んだ戦国シミュレーションを企画中だそうだ。いったいどんなゲームになるのかな？　あー、待ちきれない!!

⬆あらあら。睡眠中のところ申し訳ありませんでした。たいへんだなぁ……。

⬆わいわいガヤガヤの開発室の風景。ちゃっかり宣伝してるところがいいよね！

ホット・ビィ

アメリカ進出へ意欲マンマン!

⬆広報担当の小島さんと製作部の栗山さん。期待してますよー。

⬆ギョウザやどんぶりなど、おもしろいアイテムがいっぱいの中華大仙。

⬆開発ルームだ。他機種の開発もここで行なわれていた。

都庁の移転もひかえて、名実ともに東京の中心地となった新宿。そこからバスに10分ほどゆられて、ホット・ビィに到着した。

われわれを出迎えてくれたのは、ミニスカートがとてもよく似合う小島さんと、開発担当の栗山さん。まずは、今後の予定から聞いてみたぞ。新しいソフト、何か企画してたら教えてください。

「今年は、2～3本予定しています。まだ、はっきりしたことは言えないんですけど、春ごろにアクション系を出すつもりですよ。ただ、ROMで出すかディスクになるかは、決まっていません」

フーム、どんな物になるか今から楽しみだね。ちょっとだけでいいから、教えてもらえませんか？

「ごめんなさい。ダメなんです」

ネバってもだめだった。残念。

じゃあ、『中華大仙』の開発で苦労した点など、なにかエピソードがあったらお話ししていただきたいんですけど。

「いやー、とにかく時間がなかったんですよ。この点は、どこのソフトハウスさんでも同じだと思いますが……。それにMSX2で横スクロールのシューティングゲームということで、かなり気を使いました。キャラクターの動きや色なども苦労しましたよ」

ところで、オランダで開発された『ブロックブレイカー』を移植するなど、外国のソフトにも注目されているようですが。

「アメリカに現地法人を設立しましたし、どんどん海外に目を向けていきたいと思っています」

ワールドワイドな展開が楽しみなホット・ビィなのだ。

システムサコム

熱気ムンムンの開発環境だ

東京の両国はスモウのメッカ。国技館がドンッ！　とそびえているのだ。そんな場所にシステムサコムがある。残念ながら、取材にいった時期には本場所が開かれていなかったので、本物のおスモウさんに会うことはできなかった。できれば小錦に会いたかったなあ、なんてことを思いながら、システムサコムに到着。アラ、駅のすぐそばなのねー。ラッキー。

そこで、エンターテイメント事業部の田中さんにお話をうかがってみたのだ。

『幽霊君』のゲームコンセプトが斬新で、ビックリしたんですけど、あれはどういうところから思いついたんですか？

「最初から、幽霊を主人公にしようと思っていたわけじゃないんです。ただ単純に、オモシロイ動きをするもの、自由に空を飛べるものを考えていて、それじゃ幽霊がちょうどイイ！　ということになったんですよ」

⬆活気のある開発室。幽霊君のテストプレイをしていた。

確かに幽霊君の動き方は、フワフワしていておもしろい。

「シューティングゲームの流れとして、アイテムを取っていくことで自分をパワーアップしていく、というものがはやっていますが、幽霊君はそれとは違っていて、途中でやられても十分、挽回可能になっています」

じゃ、今後の予定は？

「夏の終わりか秋ごろにシューティングを出すつもりです」

『DOME』、『幽霊君』と意欲的なシステムサコムのことだ、今度も期待してよさそうだね。首をながーくして待ってよっと。

⬆ハイッ！　笑って〜。平均年齢が若いだけに、ノリがいいメンバーが多い。

⬆いま開発中の『幽霊君』。開発担当者自身が、オモシロイ！　と断言したのだ。

東京書籍

昔からお世話になってます

東京書籍といえば、学生のときから教科書などでおなじみだね。どうしても、授業とか宿題のことが思い出されて、かたい会社かな、というイメージがあるんだけど、ここのところゲームソフトにもドンドン進出して、新しい事業を展開しているのだ。

⬅知識産業事業局営業部特販課(！)の川瀬さん。お世話になりました。

取材にいったときに、いろいろとお話を聞かせてもらったのが、特販課の川瀬さん。

「ここを見てください」

と、通されたのがキレイなマシンルームだ。PC-9801やマッキントッシュ、MSXなどいろんな機種がズラリとならんでいる。

⬆ウワッ！　東京書籍にはカメが住んでいた。ここの主という感じだね。

「この部屋は、学生の方々に自由に使ってもらっているんです。もちろん無料ですよ」

へー、すごいな。

やはり、パソコン同好会のメンバーとか理工系の学生がほとんどだそうだ。部屋には１冊のノートが置いてあり、入退室の記録や感想ノートとして使われている。どれどれ、「今度の学園祭でパソコン占いをやるので、ヒマだったら来てみてね！」か。フムフム。みんなのコミュニケーションの手段にもなっているらしい。パソコン通信のボードのような役割だね。

⬆落ち着いた雰囲気の中で、ソフトの評価を行なっている。

「ご存じのように、ウチは教科書会社なので、最初は補助教材としての教育用ソフトを出して、それからゲームも手掛けるようになったわけです。MSXに関していえば、『暗黒神話』のあとの予定は、まだ具体的には決まってないんですよ」

ウーン、残念。でも、ゲームソフト用に新しいブランド名を考えてみたい！　というぐらい積極的なのだ。期待するとしよう。

データウエスト

『第4のユニット』がシリーズ化！

大阪の中心地をちょっと外れた、放出(〝はなてん〞と読むのだ)というところにデータウエストがある。MSXのソフト開発に着手してからはまだそんなにたっていないけど、美少女アドベンチャー(？)の『第4のユニット』や、SFチックなウォー・シミュレーション『T.D.F.』などで、もうすっかりおなじみのソフトハウスだよね。

Mマガ編集部では、このデータウエストがMSX2＋に対応した新作ゲームを開発しているという情報をつかみ、早速取材に行ってみた。一見するとちょっと怖そうな秋田代表取締役を前に(でも話してみると、とっても優しそうな人でした)、頬を引きつらせながらの突撃インタビューなのだ。

「MSX2＋専用になるか、MSX2との兼用ソフトになるかは、まだ決まっていないのですが、'89年の3月上旬に『第4のユニット3・デュアルターゲット(仮題)』を発売します。これは1と2の完結編といった内容で、すべての謎が解き明かされますよ」とのこと。

主人公のブロンウィンの人気に気をよくしたデータウエストでは、彼女を会社のトレードマークとして、お婆さんになるまで(？)シリーズ化していく予定だとか。

「今度の作品では、喜怒哀楽とコマンドを組み合わせた、新しい方式も取り入れようと思っています」

期待したいね！

⬆ソフトハウスの社長さんには話上手が多い。この秋田さんもそのひとり。

⬆第4のユニットシリーズの開発を担当する長谷部さん(左)と中村さん。お気にいりのセル画を手に記念撮影です。

⬆ファンならのどから手が出るほどほしいセル画の数々。アニメチックなのだ。

マイクロプローズジャパン

アメリカ製のソフトが日本に上陸する

フライトシミュレーターを作らせたら、全米でも1、2を争うのがマイクロプローズ社。日本でも発売されている『アクロジェット』や『F-15ストライクイーグル』などといったソフトも、実はこの会社の製品の移植版だったのだ。

そんなマイクロプローズが、本格的に日本市場への参入を開始した。それが東京の郊外、東府中の駅前にあるマイクロプローズジャパン。'88年の2月に設立したばかりという、できたてホヤホヤの会社なのだ。

「ボクたちが作り出すのは、ユーザーに環境だけを与えるソフトなんです。ですから、その環境にのめり込んでプレイしてほしいですね」と話してくれたのは、平林事業本部長。20代の大半を海外で、マイクロプロセッサのハードやソフトの開発に携わってきたという、時代の最先端を行く国際人でありハイテク人間である人だ。

「発表が決まっているのは『パイレーツ』と『サイレント・サービス』それに『ガンシップ』です。今エンジニアふたりが、アメリカに渡って必死になって開発していますから、'89年の春ごろには発売できると思いますよ」とのこと。

その後の開発予定をうかがうと、『レッドストームライジング』、『F-19ステルスファイター』、『サムライ』の3つのタイトルを教えてくれた。

「パッと人気が出て、すぐにすたれてしまうソフトではなく、長い間楽しんでもらえるものを作る」がモットーだとか。期待度大のソフトハウスの誕生だ。

⬆IBM-PC版のステルスファイターをデモする平林さん。

➡とにかくマニュアルがブ厚い。航空機の専門書みたいだ。

⬆現在のスタッフはわずかに5人。右は平林氏の秘書役をこなす大野香織さんだ。

デービーソフト

恐るべし、アナーキーパワー

⬆商品企画室の吉田さん。聞くところによると、近々ご結婚なさるとか。

⬆パワフルまあじゃん2の、とてもアダルトな画面。確かに力が入っている。

⬆開発関連のみなさまの全員集合写真。異様なパワーがある。

さあ、ここから3つは、激動の、血で血を洗う、北海道札幌シリーズなのだ。先陣を切っていただくのは、デービーソフト。

最近では、デービーソフトと名前を聞くと、ビジネスソフトのソフトメーカーというイメージを持ってしまうきらいがあるが、ところがどっこい(何がどっこいじゃ) コンスタントにアミューズメントソフトも出していらっしゃる。MSXでのその証拠が現在好評発売中の『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』。

ん？　待てよ、MSXでは、パワフルまあじゃんの"1"はたしか出ていなかったはず。いきなり"2"なんですね。

「いやねえ、はっきりいって、今まで、喰わず嫌いでしたよMSXは。いじってみると、結構いろいろできるマシンというのが、わかりました」とは、ゲームデザイン研究室の小林さん。

ほー、それでは、パワフルまあじゃん2には、その結果がどのように生かされているのですか？

「グラフィックは凝りましたよ」

たしかに女性のグラフィックには、目をみはるものが、あるようです。かなり、気合が入っている！という感じ。おまけがたくさん集まってできた集合体が、パワフルまあじゃんシリーズだそうです。

さて、それでは気になる、これからの新作のスケジュールなんですが……教えてください！

「そうですね、これからもMSXの新作ソフトを出していく予定はあるんですが、今は、正式には発表できないんですよ」

2＋の環境をもうすこし研究してから、前向きに検討していきますとのこと。ま、待ってると、きっといいことありますよね。うん。

イーストキューブ

普通じゃないのが、個性になってきた

東峰通商株式会社って紹介したら、わかんないかもしれないなあ。東峰通商EC事業部といったら、100人にひとりぐらいは、わかってしまうかも。ECとは、つまり、イーストキューブの略。その母体をじつは、電話やファクシミリ、コピーなどを扱う通信機会社に持っていたのです、イーストキューブは。札幌駅から北北東に進路をとると、あっあった！　そんじゃ、おじゃま。

新作『白夜物語』もリリースされましたですねえ、ということで、企画開発室室長の成田さんにいろいろお話をうかがう。

⬆EC事業部の成田さん。MSX第3弾、期待しておりますよ。

「おかげさまで、あの異常ロールプレイングゲーム『王子びんびん物語』で、名前は覚えていただけたと思います。発売中の『白夜物語』も、どうかよろしく」

せっかくですから、なんかオイシイ情報をくださいよう。「じゃあここだけのお話ということで。'89年では、2タイトルがすでに予定されています。まず、前半に正統派のロールプレイングゲーム。王子びんびんとはちがう、正統派なんですよ(笑い)。そして、後半になると思うんですけど、王子びんびんのパート2……」

おー、やはり、でますかあ！

「年2作、そして、全機種移植が、うちのモットーなんです」。イーストキューブは、どうやら元気のようですね。

⬆成田さんと同僚の石川さん。この方が、王びんと白夜のシナリオを書いたのだ。

⬆女性軍です。るり子さん(左)と、かずえさん。白夜に登場してますね。

マイクロネット

まかせてください、ウインドウ!

『麻雀狂時代スペシャル』で、『GABAN』ときて、さらに'88年年末に『極道陣取り』、『たんば』と、これまた爆発した作品をコンスタントに供給してくれているのが、マイクロネット。

極道陣取りとは、極道世界のしょば争いを題材とした、お気軽シミュレーションゲームだ。テンポのよい戦略・場所取りゲームなのだ。一方、たんばは、ご存じの方は、もうご存じ。かの丹波哲郎と高橋章子、そして相原コージが合体して完成された超時空ボードゲームのパソコン完全移植版。双方とも、まあ、普通という言葉では枠にはめられない、ソフト。マイクロネットの得意技はなんですか?

「そうですねえ、ウインドウ処理のノウハウは、つかんだつもりでいますけれどもね」、とは開発部主任の白水(しろず、と読みます)さん。「GABANはもちろんなんですが、極道陣取りにしても、たんばにしても、ウチのソフトは、マウスで遊んでほしいですね。それはじめて、ウインドウ処理のありがたみがわかってもらえると思うんですが」

たしかに、たんばのウインドウ処理は便利ですね。見るからに。

「あ、そうそう、カーソルキーで操作されるとき、速くカーソルを動かしたいというときには、シフトキーを押しながら操作してください」。ほーい。こりゃ、業務連絡でした。'89年も、新作、お願いしますよ!

⬆くつろぎながらも真剣な、これが、デバック風景なのでありました。

⬆白水さんと、その一味。前列の女性のおふた方は、デザイナーさんです。つまり、絵を描かれた方々。

⬆Mマガがおじゃましたときが、ちょうど『たんば』が完成した日だったのだ。喜びの白水さんなのだ。

ゲームアーツ

ぎゅわん自己の"1"は買っておこう

いきなりTOP30のチャートにドーンという『ぎゅわんぶらあ自己中心派』といえば、もちろんゲームアーツ。すごい売れ行きだそうですねと、東京池袋のオフィスにいきなりおじゃましてしまった。お話をうかがったのは、社長の、松田さん。

「ええ、おかげさまで。なかなか好調なようです。それでですね、じつはもう"2"の製作に入っていまして……」

おお、いきなりきました、大きなネタ! い、いつごろ発売の予定ですか!?

「まだ、いつとは発表できないんですけども、まあ'89年の夏の前には発売したいです。ぎゅわん自己の2は、MSX2用ということになります。最強の出来になりますよ。片チン大王、ババプロ、哭きのかば、ETと、従来の"2"には入ってなかったキャラが入っているんです。つまり、ぎゅわん自己2には、16人分のデータが入っているわけなんです。そして、ぎゅわん自己1を1スロットにさして、ぎゅわん自己2を2スロットにさすと、なんと1と2合わせて28人と対戦できるようになるわけです」

カートリッジ複合技ですか。ぎゅわん自己1を買っておかなきゃ。

「売り切れないうちに、買っておいてください。そうすると、ぎゅわん自己シリーズが2倍おもしろくなります。もちろん、ぎゅわん自己2単体でも遊べますけれど」

考えてますね、え、社長!

⬆頭のうえに牌をのせながら、ドット絵を描き続ける、勤勉なグラフィックデザイナー。変だけど、なんかすごそう。

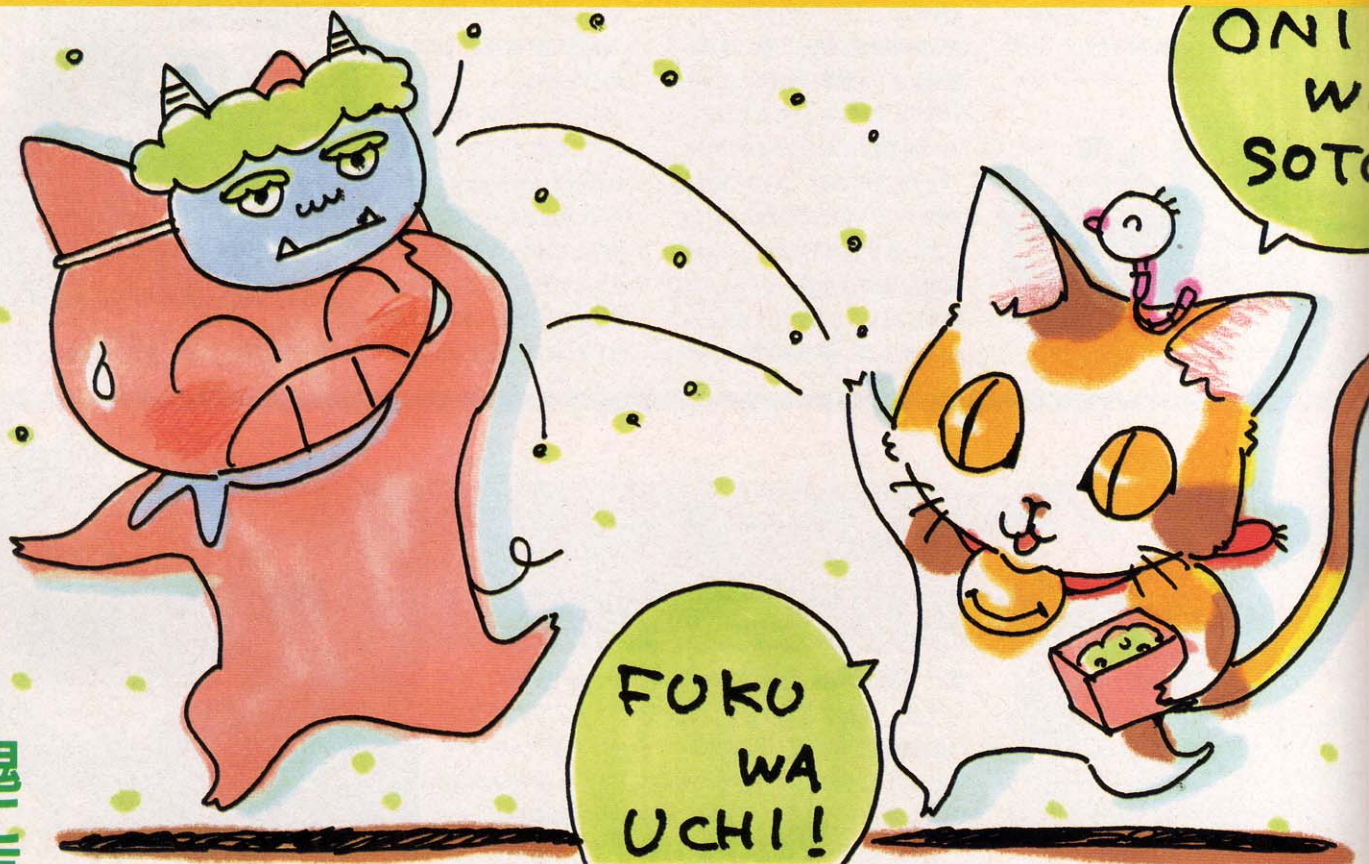
⬆社長の松田さん。今度、いっしょに、ぜひとも、飲みにいきましょう。

⬆開発部の風景。取材の日は、たまたま、哭きのかばが慰問にきていた。

ウーくんのソフト屋さん#7

MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック──桜沢エリカ
プログラム────────杉谷　成一

ウーくんの鬼退治!!

鬼に豆をぶつけちゃえ

おにはそと、ふくはうち、と大きな声がどこの家からも聞こえてきます。そうです、今日は節分です。あなたは豆をまく人？　それとも豆をぶつけられる鬼の役なのかな。歳の数だけ豆を食べるとその年は健康に過ごせる、なんていうけれど、やっぱり歳の数よりも多くたべちゃうんですよね。今月はウーくんがその豆まきに挑戦です。家に近づく鬼たちに、大粒の豆をエイッと投げてやっつける。そんな楽しい豆まきをキミのMSXでぜひプレイしてみてくださいね。

プログラムの使い方

ウーくんの家に鬼を入れないように、鬼に豆を投げて追い払うゲームです。画面中央にはウーくんの家があります。鬼は道の向こうから現われて近づいてきますので、ウーくんを左右のカーソルキーで鬼が現われた道に移動させましょう。そうするとウーくんが豆を投げます。また、何匹か鬼を退治すると、福の神である女神が登場しますので家に入れてあげましょう。ただし、彼女は恥ずかしがり屋なので、ウーくんに見られるとどこかに逃げてしまいます。

家の上にある文字は、福の神を家に入れると1つ増え、逆に鬼を入れると2つ減ってしまいます。

文字が全部なくなってしまうとゲームーオーバーです。文字は完成すると、「おにはそと！　ふくはうち！」となってハッピーエンドになります。それではがんばってね！

```
1000 CLEAR 200:DEFINT A-Z
1010 DIM PX(3),PY(3),EX(3),EY(3),DX(3),DY(3),F(1),R(1),P(1)
1020 SCREEN 2,2,0:COLOR 15,12,2
1030 GOSUB 1840:GOSUB 1920:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1040 GOSUB 1960
1050 TE=TE+1:IF OP=PT THEN 1100
1060 OP=PT:LINE (167,39)-(72,32),0,BF
1070 PRINT #1,LEFT$(A$,PT);LEFT$(B$,12-PT)
1080 IF PT=0 THEN 1120
1090 IF PT=12 THEN 1150
1100 GOSUB 1190:GOSUB 1300:GOSUB 1370:GOSUB 1430:GOSUB 1490
1110 GOTO 1050
1120 ' game over
1130 LINE (167,135)-(72,128),0,BF:PRINT #1," GAME  OVER "
1140 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1140 ELSE 1040
1150 ' perfect
1160 LINE (167,135)-(72,128),0,BF:PRINT #1,"  PERFECT!  "
1170 LINE (167,143)-(72,136),0,BF:PRINT #1,"TIME :";INT(TE/10)
1180 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1140 ELSE 1040
1190 ' u-kun move
1200 ST=STICK(0):UK=(UK+(ST=3)-(ST=7)+4)MOD 4
1210 F=1:P=UK:GOSUB 1560
1220 FOR I=0 TO 1
1230 IF F(I)=1 AND P(I)=UK AND R(I)>4 AND R(I)<7 THEN 1250
1240 NEXT I:RETURN
1250 ' mamemaki
1260 F(I)=0:AC=AC+1
1270 FOR J=0 TO 3:WX=PX(UK)-DX(UK)*1.5:WY=PY(UK)-DY(UK)*1.5
1280 PUT SPRITE 2,(WX,WY),11,13+J MOD 2:BEEP
1290 NEXT J:PUT SPRITE 2,(0,192):RETURN
1300 ' oni move
1310 FOR I=0 TO 1
1320 IF F(I)=0 THEN 1350
1330 R(I)=R(I)+1:IF R(I)=<7 THEN 1350
1340 BEEP:PT=PT-2:F(I)=0:AC=0:IF PT<0 THEN PT=0
1350 F=F(I):P=P(I):R=R(I):Q=I:GOSUB 1640
1360 NEXT I:RETURN
1370 ' oni make
1380 IF F(0)=1 AND F(1)=1 THEN RETURN
1390 IF FM>0 THEN FM=FM-1:RETURN
1400 IF RND(1)<((12-PT)*.06) THEN RETURN
1410 IF F(0)=0 THEN P=0 ELSE P=1
1420 F(P)=1:P(P)=INT(RND(1)*4):R(P)=0:RETURN
1430 ' megami move
1440 IF MF=0 THEN 1480
1450 MR=MR+1:IF MP=UK THEN MF=0:BEEP:GOTO 1480
1460 IF MR<8 THEN 1480 ELSE PT=PT+1:MF=0
1470 FOR J=0 TO 4:COLOR ,,2+J MOD 2:BEEP:NEXT J
1480 F=MF:P=MP:R=MR:GOSUB 1720:RETURN
1490 ' megami make
1500 IF MF=1 OR AC<10 THEN RETURN
1510 AC=0:MF=1:MP=INT(RND(1)*4):MR=0
1520 IF UK=0 AND MP=UK THEN AC=10:MF=0:RETURN
1530 IF F(0)=1 AND MP=P(0) THEN AC=10:MF=0:RETURN
1540 IF F(1)=1 AND MP=P(1) THEN AC=10:MF=0:RETURN
1550 FM=2:RETURN
1560 ' u-kun put
1570 IF F=0 THEN P=0:GOTO 1810
1580 WX=PX(P):WY=PY(P)
1590 PUT SPRITE 0,(WX,WY- 1),1,0
1600 PUT SPRITE 1,(WX,WY+15),1,1
1610 PUT SPRITE10,(WX,WY- 1),10,6
```

⬆ウーくんの家に押し寄せる鬼をやっつけろ！

⬆わー、福の神だ。豆をぶつけちゃだめだよ。

各行の説明

1010〜1110	メインルーチン
1120〜1140	ゲームオーバー処理
1150〜1180	ハッピーエンド時のゲームオーバー処理
1190〜1240	ウーくんの移動判定、処理ルーチン
1250〜1290	ウーくんが豆をまく処理ルーチン
1300〜1360	鬼の移動ルーチン
1370〜1420	鬼を退治したかを判定するルーチン
1430〜1480	福の神移動ルーチン
1490〜1550	福の神が家に入ったか判定するルーチン
1560〜1800	各キャラクターを表示するルーチン群
1810〜1830	スプライトを消す
1840〜1910	スプライトの設定
1920〜2040	初期設定
2050〜2680	各データ群

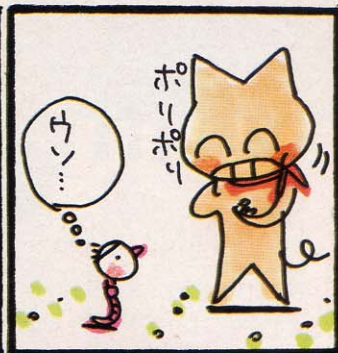
プログラム解説

福の神が出てくるまでにかかる時間が長くて、うまくゲームが進まないよー！　という人は、1500行のAC>10をAC>5などに変更してみてください。こうすると福の神の現われるペースが早くなりますので、やってみてください。またゲームが遅くて簡単だ、という人は、プログラム中にあるBEEP文を全部なくしてみてください。反対に、早くてすぐゲームオーバーになるときは、BEEP文の後に適当なウェイト文（FOR WW＝1　TO 50：NEXT WWなど）をいれてみてはどうでしょうか。

プログラミングに自信のある人は、2050行以降にあるスプライトのデータをちょちょいと改造して、ちょっと違った感じのゲームにしてみるのも面白いですね。

それでは今月も打ち込みミスのないように、遊んでくださいね。

```
1620 PUT SPRITE11,(WX,WY+15),10,7
1630 RETURN
1640 ' oni put
1650 IF F=0 THEN P=6+Q*2:GOTO 1810
1660 WX=EX(P)+DX(P)*R:WY=EY(P)+DY(P)*R:WN=Q*2+6:WC=Q*4+4
1670 PUT SPRITE WN  ,(WX,WY- 1),1,4
1680 PUT SPRITE WN+1,(WX,WY+15),1,5
1690 PUT SPRITEWN+10,(WX,WY- 1),WC,8
1700 PUT SPRITEWN+11,(WX,WY+15),WC,9
1710 RETURN
1720 ' megami put
1730 IF F=0 THEN P=4:GOTO 1810
1740 WX=EX(P)+DX(P)*R:WY=EY(P)+DY(P)*R
1750 PUT SPRITE 4,(WX,WY- 1),1,2
1760 PUT SPRITE 5,(WX,WY+15),1,3
1770 PUT SPRITE14,(WX,WY- 1),10,10
1780 PUT SPRITE24,(WX,WY- 1),5,12
1790 PUT SPRITE25,(WX,WY+ 7),15,11
1800 RETURN
1810 ' unput
1820 FOR WI=0 TO 2:PUT SPRITE WI*10+P+0,(0,192)
1830 PUT SPRITE WI*10+P+1,(0,192):NEXT WI:RETURN
1840 ' graphics initializer
1850 RESTORE 2060:FOR I=0 TO 4:AD=&H3800+I*64
1860 FOR J=0 TO 31:READ A$:VPOKE AD+J,VAL("&H"+A$):NEXT J
1870 FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE AD+32+J,VAL("&H"+A$):NEXT J
1880 FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE AD+48+J,VAL("&H"+A$):NEXT J
1890 NEXT I:FOR I=0 TO 4:AD=&H3940+I*32
1900 FOR J=0 TO 31:READ A$:VPOKE AD+ 0+J,VAL("&H"+A$):NEXT J
1910 NEXT I:RETURN
1920 ' other initializer
1930 RESTORE 2660:FOR I=0 TO 3:READ PX(I),PY(I):NEXT I
1940 FOR I=0 TO 3:READ EX(I),EY(I),DX(I),DY(I):NEXT I
1950 A$="おにはそと!ふくはうち!":B$="...........":RETURN
1960 ' start initializer
1970 PT=6:OP=0:UK=0:F(0)=0:F(1)=0:TE=0:AC=0:MF=0
1980 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(0,192):NEXT I
1990 CLS:DRAW "BM0,0C14S4F80D32G79BM41,191E56R48F56BM40,0F56"
2000 DRAW "R48E56BM240,0G80D32F79":PAINT (128,96),14
2010 LINE (96,88)-(143,127),15,BF:LINE (108,96)-(131,111),5,BF
2020 LINE (107,95)-(132,112),10,B
2030 FOR I=88 TO 151:LINE (120,56)-(I,87),8+I MOD 2:NEXT I
2040 RETURN
2050 ' u-kun
2060  DATA 10,28,24,42,41,8C,92,80
2070  DATA 8F,54,54,30,1F,20,40,80
2080  DATA 10,28,48,84,04,62,92,02
2090  DATA E2,94,94,18,F0,08,04,FC
2100  DATA F0,10,10,11,12,16,14,18
2110  DATA 8C,8C,FA,1C,90,D0,50,30
2120 ' megami
2130  DATA 00,0F,10,23,45,49,50,32
2140  DATA 32,10,19,2C,27,7A,91,E0
2150  DATA 30,A8,14,0C,00,84,42,A2
2160  DATA 92,12,24,48,F0,8E,1B,15
2170  DATA 78,58,28,18,10,10,10,1F
2180  DATA 1F,1A,1C,08,08,08,08,F8
2190 ' oni
2200  DATA 08,17,7F,3F,7D,30,16,12
2210  DATA 08,0B,07,08,10,28,59,68
2220  DATA 40,B4,F8,F8,BC,18,D8,90
2230  DATA 10,A0,C0,3A,0F,05,3F,22
```

新♥ぼくウーくん!

```
2240  DATA 0F,1C,1B,0F,0A,0A,0A,1E
2250  DATA E2,D7,77,F7,A7,A7,57,7A
2260 ' u-kun hada
2270  DATA 00,10,18,3C,3E,73,6D,7F
2280  DATA 70,2B,2B,0F,00,1F,3F,7F
2290  DATA 00,10,30,78,F8,9C,6C,FC
2300  DATA 1C,68,68,E0,00,F0,F8,00
2310  DATA 0F,0F,0F,0E,0C,08,08,00
2320  DATA 00,00,00,E0,60,20,20,00
2330 ' oni hada
2340  DATA 00,08,00,00,02,0F,09,0D
2350  DATA 07,04,00,07,0F,17,26,07
2360  DATA 00,40,00,00,40,E0,20,60
2370  DATA E0,40,00,C0,F0,FA,C0,C0
2380  DATA 00,00,00,00,04,04,04,00
2390  DATA 00,00,00,00,40,40,20,00
2400 ' megami hada
2410  DATA 00,00,00,00,02,06,0F,0D
2420  DATA 0D,0F,06,03,00,01,00,00
2430  DATA 00,00,00,00,00,00,80,40
2440  DATA 60,E0,C0,80,00,00,00,00
2450 ' megami fuku
2460  DATA 00,00,00,00,00,04,6E,1F
2470  DATA 07,27,17,07,0F,0F,0F,00
2480  DATA 00,00,00,00,00,70,E4,EA
2490  DATA E0,E4,E0,F0,F0,F0,F0,00
2500 ' megami kaminoke
2510  DATA 00,00,0F,1C,38,30,20,00
2520  DATA 00,00,00,10,18,00,00,00
2530  DATA 00,40,E0,F0,F8,78,3C,1C
2540  DATA 0C,0C,18,30,00,00,00,00
2550 ' mame sono 1
2560  DATA 00,38,64,7E,7F,3D,1D,00
2570  DATA 00,00,38,7C,74,74,38,00
2580  DATA 00,00,70,C8,F8,F8,70,00
2590  DATA 38,7C,5C,5C,38,00,00,00
2600 ' mame sono 2
2610  DATA 38,7C,5C,5C,38,00,38,64
2620  DATA 7E,7F,3D,1D,0E,00,00,00
2630  DATA 00,00,00,70,C8,F8,F8,70
2640  DATA 00,00,00,38,7C,74,74,38
2650 '
2660 DATA 80,56,80,110,144,110,144,56
2670 DATA 24,0,8,8,24,168,8,-8
2680 DATA 200,168,-8,-8,200,0,-8,8
```

このゲームのコツ!!

ウーくんは、鬼がすぐ目の前に来ると豆を投げるようになっています。ですから、あんまりあわてないで慎重に行動するようにしましょう。また、カーソルキーを押しっぱなしにしていると、ウーくんは家の周りをぐるぐる回り、鬼を手当りしだいにやっつけますが、そうすると福の神に会いやすくなってしまうのでやめましょうね。

変数リスト

AC	倒した鬼の数
F	ウーくんを描くか消すかの判定用フラグ
F(n)	鬼の出現用フラグ
MF	福の神の出現用フラグ
MP	福の神の位置
MR	福の神の向き
P	ウーくんの位置
P(n)	鬼の位置
PT	ポイント
R	ウーくんの向き
R(n)	鬼の向き
TE	タイマー用
WX,WY	ワーク用

お知らせ

このコーナーのアイデア募集にたくさんの応募、ありがとう! おかげさまで最近送られてくるアイデアのなかに、面白いものが多いので、これからドンドンとプログラム化していきます。どうか楽しみに待っていてくださいね。

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいなあ、と思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってください。採用者にはMマガ特製グッズをプレゼントします。どしどし応募してね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーMSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

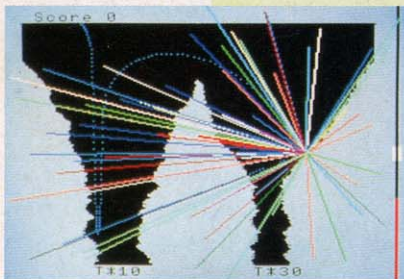
ショート・プログラム・アイランド

VALLEY LANDING
KICHI HAKAI GAME
CRUSH
DEAD HEAT

EVIL SPIRIT2
DON'T FOLLOW ME
STOP GAME
(KYŌFU NO PROGRAM)

短いものから長いものまで各種取り揃えています

バレー・ランディング

■MSX2・VRAM64K以上 by 松本れいじ

⬆峡谷の底にある着陸地点めざして降下するのだ。

そこは目もくらむような大峡谷。男はたったひとりで小型ロケットに乗り込み、谷底への軟着陸に挑戦する。

なぜ着陸しようとするのか？ ——そこに谷があるからさ。男はそう答えると、小型ロケットとともに谷底へ消えていったのであった……。

というわけで、このゲームは、深い谷底に軟着陸することが目的なんだ。まずはプログラムを走らせてみよう。画面の下のほうからジワジワと峡谷が描かれていくぞ。すべて描き上がったら、いよいよゲームスタートだ。小型ロケットはカーソルキーまたはジョイスティックで左右に動かし、スペースキーまたはトリガーAで出力を調整する。画面右はしのゲージに注目してほしい。メーターが中央の白い部分より上にあるときは上昇、下にあるときは下降するようになっている。これをうまく調整して、メーターが白い部分のなかにあるときに着陸しよう。２つある谷のうち、右側の谷に着陸したほうが得点が高いが、当然難しくなっているぞ。

さて、このゲームはMSX2用だけど、スクリーンモードを２に変えて、画面の表示位置を調整すると簡単にMSX1でも動作させることができるようになるのだ。MSXユーザーで興味のある人はぜひとも挑戦してほしいな。

基地破壊ゲーム

■MSX・RAM16K以上 by 田鎖充

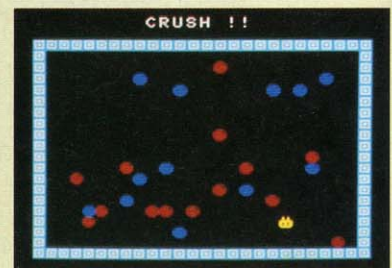
キミは平和軍に籍を置くパイロット。最近、信頼できる筋から、中東の某国が極秘裏のうちに軍事基地を建設しているらしいとの情報が入ってきた。なんでもその基地には最新鋭の核ミサイルを配備する予定で、そこから３分以内にホワイトハウスとクレムリンを攻撃できるらしいのだ。落合信彦もビックリしそうな情報を聞いたキミは、さっそく計画阻止のために飛び立った。現場に行ってみて驚いた。なんと、その基地は地上を自由自在に移動することが可能で、しかも空中は無数の浮遊機雷によって守られていたのだ。

というわけで、このゲームはミサイルを落下させて基地を破壊することが目的だ。RUNさせると、爆撃機が左から右に移動し、スペースキーを押すとミサイルが投下される。そしてカーソルキーの左右でミサイルを浮遊機雷に当たらぬように操作して、下でフラフラしている基地に命中させるのだ。

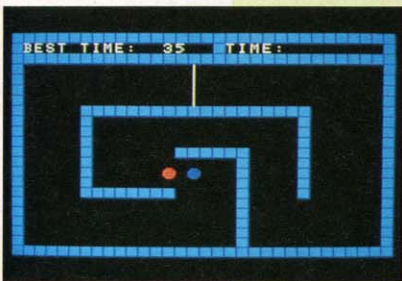
⬆面が進むごとに、ミサイルの落下速度が上がるぞ。

クラッシュ

■MSX・RAM16K以上 by LEADER

画面上に散らばる赤と青のボールを消していくゲームだ。自機をカーソルキーかジョイスティックで操作して、ボールに体当たりして、同じ色のボールにぶつけて消していくのだ。スペースキーを押すと動き出したボールを止めることができる。ボールをすべて消すと面クリアーだ。外の壁や、違う色のボールにぶつけたらアウトなので気をつけよう。

⬆見た目は簡単そうだが、けっこう難しいぞ。

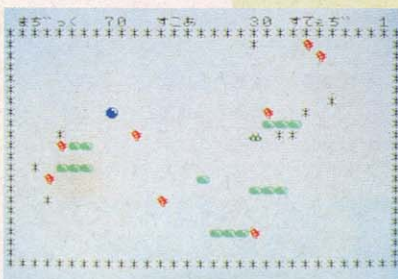
デッド・ヒート

■MSX・RAM16K以上 by LEADER

⬆息がつまるようなデッドヒート！　興奮の連続だ。

ひとりでもふたりでも遊べる楽しいレーシングゲームだ。まずひとりでプレイするかどうかを決めた後、スペースキーを押すといよいよゲームスタートだ。プレイヤー1はカーソルキー、プレイヤー2はジョイスティックを使う。操作方法はちょっと変わっていて、左を押すと左に回転、右を押すと右に回転するようになっているんだ。慣れないうちは、なかなかうまくコントロールできないで苦労するかもね。

見事に3周することができたら栄光のゴールだ。単純だけどけっこうアツくなれるぞ。

エビルスピリット2

■MSX・RAM16K以上 by きぃぃす

⬆全10面。最終面ではボスキャラが登場するぞ。

タイトルを見てもわかるとおり、このゲームは去年の9月号に掲載されたあの『エビルスピリット』の続編なんだ。

前作で倒した魔物の破片が散らばって、各地に有毒ガスを発生させている。キミはダブルスライムとなって、一刻も早く回収しなければならないのだ。カーソルキーで左右に移動。スペースキーで浮遊するたびにマジックポイントが減り、0になると飛べなくなるので注意。障害物をかわしつつ、魔物の破片を一定量回収すると次の面へ行けるようになるぞ。

ドント・フォロー・ミー

■MSX・RAM16K以上 by 橋本敦

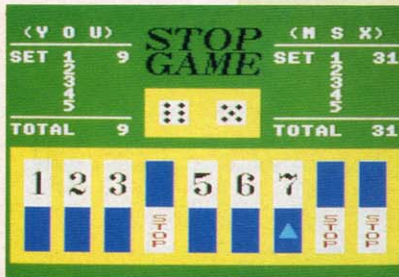
⬆ただひたすら障害物をよけながら進んでいくのだ。

『ドント・フォロー・ミー』と名づけられたこのゲーム、敵キャラのUFOみたいなやつがフラフラと自機のほうに向かってくるので、「ついてこないで！」という名前にしたそうな。

ゲーム内容はとっても単純。前方からせまりくる爆弾をひたすらよけ続けるだけなのだ。ただ、プレイヤーのじゃまをしてくるウルサイ敵キャラがいるので気をつけてね。

スコアが500点以上になると、なめ方向にスクロールするようになる。ぜひ挑戦してみよう。

ストップ・ゲーム

■MSX・RAM16K以上 by 米倉孝弥

⬆数字の上手な消しかたを見極めるのがポイントだ。

MSXと対戦する楽しい思考型ゲームだ。プログラムを走らせてみると、1から9までの数字が表示され、続いてサイコロが2個ふられる。そして、出た目の合計分だけ数字を消すことができるのだ。消す数字の組み合わせかたは自由で、たとえば出た目の合計値が11のときは3と8を消そうが1と4と6を消そうが構わない。とにかく、合計値の分だけ消せばいいのだ。消せる数字がなくなったら、残した数字の合計値が表示され、MSXの番に移る。これを5回繰り返して、残した数字が少ないほうが勝ちとなるのだ。MSXのほうもなかなかうまく消していくので、気を引き締めてプレイしようね。

テクニックとしては、一度に欲張ってたくさんの数字を消そうとしないで、大きい数字から確実に消していったほうがいいみたいだ。キミはMSXに勝てるかな？

ショートプログラム

キミの作ったショートプログラムを大募集！　今月号からリストのページに余裕ができたので、ある程度長いプログラムも出来が良ければドンドン載せちゃいます。プログラムができたらディスクかテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿は固くお断わりいたします。キミの自信作を編集部一同楽しみに待っているからね！　あて先はこちらです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

懲りずに恐怖のプログラム

突然、背後から何者かが迫ってきた！　振り返って確かめてみたいが、なぜかできない。この恐怖感はなんだろう。ほっぺたにコンニャクをくっつけられたときや、背中に氷を入れられたときの恐ろしさとは明らかに違う。これを確かめられるのはキミしかいない。さあ、さっそく打ち込むのだ！

リストは190ページにあるぞ。

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

第3席入賞作品　MSX RAM32K以上
東京都/桑原基機くん

ナニワちゃんエンクロージャ

⬆ゲーム画面だ。相手をずぶぬれスライムにして、アイテムを取ろう！
➡タイトル画面。これがカワイイ主人公のナニワちゃんなのだ。

今月の入賞作品は、『ナニワちゃんエンクロージャ』。敵の攻撃から逃げながら、サクランボなどのアイテムを取っていく単純明快なアクションゲームなのだ。

くだものを食べよう!?

この『ナニワちゃんエンクロージャ』は、そのステージにあるくだものなどのアイテムを、全部取ることによって次のステージに進めるという、〝パックマン〟タイプのドットイートゲームだ。

だけど、簡単にはアイテムを取らせてもらえない。さまざまな敵、〝インボーズ〟がナニワちゃんに襲いかかってくる。弾を撃ってくるヤツや透明人間（足あとだけが見える）、タコの巨大なおばけなどさまざま。必死に逃げ回らなければならないんだ。そのうえ、水の中に落ちたらアウト。

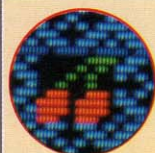
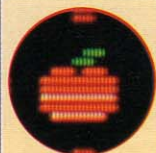
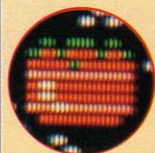
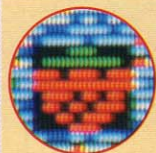
それに対してナニワちゃんの武器はひとつ。彼（もしかすると彼女かな？）が移動するのにあわせて表示される、長方形のワクの内側を、Zキーを押すことで水びたしにすることだ。そのときワク内にいたインボーズは、ビショぬれになって〝ずぶぬれスライム〟に変身してしまう。

ずぶぬれスライムは、しばらくその場所にじっとしている。動けないのだ。今がチャンス！　そのすきにどんどんアイテムを取っていこう。また、このときにいろいろなボーナスアイテムを吐き出してくれるぞ。ゲタやカエル、UFOなどだ。得点が上がったり、そのステージをクリアーできるぞ。

ステージ数は全部で100。最終ステージにいるボスキャラの〝インボ・オバ〟を倒すことで、ゲームが終了になる。ウーン、でもそこにいくまでが一苦労だね。

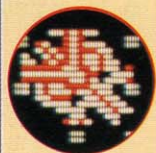
⬆ステージによって、壁の形が違う。クリアーするのに苦労するときもあるぞ。

カワイイ！キャラクターだよ

⬆主人公のナニワちゃん。ピョコピョコと歩いていって、アイテムを取る。

⬆サクランボ。いろんな場所にある。得点は100点だ。

⬆りんご。ウーン、食べるとおいしそうだね。400点。

⬆かき。これも好物なのだ。大サービスで800点だ。

⬆いちご。くだものは本当にウマい。1,600点。

⬆チューリップ。食べたことはないけど。2,000点。

⬆敵のデカキャラCHU。ときどき弾を撃ってくるのだ。気をつけよう。

⬆ゴースト。ほかのインボーズの背後霊のように動く。

⬆カトンボ。ななめにウヨウヨ飛んでくるイヤなヤツ。

⬆ずぶぬれスライム。いろんなアイテムを落とす。

⬆ハート。ずぶぬれスライムが出し、ナニワちゃん1UP。

⬆UFO。これを取ると、その面をクリアーできるのだ。

操作方法

⬆カーソルキーでナニワちゃんが移動する。うまく操作しないと敵につかまるよ。

Z ⬅赤い長方形のワクの中を水びたしにするキー。

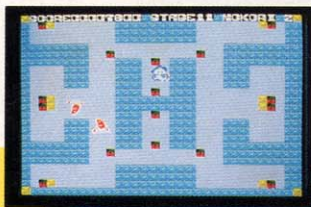
X ⬅いまあるワクを消去して、あらたにワクを描く。

BS ⬅ポーズキー。これで隠しコマンドができるかも？

障害物に注意！

各ステージには壁やタイルなどの障害物があって、ナニワちゃんのゆくてをジャマしている。壁に囲まれた中にサクランボなどがあって、「エー、全部のアイテムが取れないよー！」なんてことも。でもご安心あれ。そこを水びたしにしてしまうと、なんと壁が溶けてしまうのだ。だから、インボーズをずぶぬれスライムにするのといっしょに、壁を効果的に溶かしていこう。だけどタイルは、いくら水びたしにしてもそのままだから、あきらめるしかないね。

また、水びたしにできるワクはある一定の大きさになると、自動的に消去されてしまう。自分のいる場所から、再びワクを描き始めるわけだ。このワクのサイズの制限は、ずぶぬれスライムが落とすアイテムのひとつ"とうろう"を取ることで、大きくすることができる。そうなるとラクだね。

難易度もほどよく調整されていて、みんなで楽しめるゲームだ。挑戦してみてはいかがかな。

➡これは富士山？ 山の中に入るには、水びたしにして壁を溶かしてからだ。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『ナニワちゃんエンクロージャ』はブラザーのソフトウエア自販機TAKERUで販売しています。TAKERUは、パソコンショップやデパートなど、全国の130ヵ所に設置してあります。おもしろそうだな、ナニワちゃんと一緒にインボ・オパを倒してみよう！ と思ったら、近所のTAKERUへいってみてね。詳しい設置店のリストは、ブラザー工業の広告のページに掲載されているので、参考にしてください。

対応機種はMSX RAM32K以上。メディアは、3.5インチ2DDディスクで、価格は2,000円だよ。

ナニワちゃんエンクロージャ MSX RAM32K以上 2,000円

編集部からひとこと

なかなかアイデアがいい。四角で囲んでそこを水びたしにして、敵をやっつけるというのが斬新だ。中ボスなどの存在も、ゲーム進行のうえでアクセントになっている。またゲームバランスがよく、だんだん点数があがるにつれ、ずぶぬれスライムが復活するまでの時間が短くなって難易度が上がるなど、かなり楽しめる。

ただ残念なのは、色使いやキャラクターのデザインなど視覚的なところで、イマイチだったことだ。すごく努力しているのはわかるが、あまりにコリすぎてかえって逆効果だったように思う。

みんな応募してね

"MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト"では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の7月号誌上で行なう予定です。

グランプリ 賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。
②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

あ・て・先・は・こ・ち・ら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

またまたビデオスキャナーに挑戦してみましょう!

ハードウエア事始め

おもしろそうな物、以外と役に立つ物など、なんでも作ってみようというこのコーナー。今月は、12月号で反響を呼んだビデオスキャナーに再びチャレンジしてみる。一部、市販の基板を用いるので、前回よりもかなりラクになったはずだ。さあ、始めよう。

⬆システム全体だ。動画を取り込むために、SONYのデジタルビデオアダプターを使っている。

どうしてもビデオスキャナーが欲しい!

12月号に掲載したビデオスキャナーに関して、多くの反響をいただきました。ありがたいことです。やはり、映像に対する興味というか、自分で遊んでみたい、映像の処理をしてみたいという欲求の現われなんでしょうね。これからも、みなさんの意見に敏感でありたいな、なんて思ったりしています。

編集部に届いた声の中でも、とくに多かったのが、興味を持ったので作ってみたいのだが、難しすぎてよくワカラン! というものでした。たしかに、考えてみると、配線量の多さ、オシロスコープでの調整など、手軽に作るというわけにいかなかったと思います。それに加えて、手に入りにくい部品などもあって、ますます製作が困難だったかもしれません。

でも、やっぱりビデオスキャナーが欲しいよ! という方も多くいらっしゃったようで、もっと簡単に、そして手軽に作れるようにして掲載してもらいたい、という強い要望がありました。

そうですか、ハイ、やりましょう、ということで、この記事になったわけです。じつをいうと、いい物を見つけたんですよ。これがあれば、わりと簡単に、といっても中級ぐらいのレベルですが、作ることが可能だと思います。

何を見つけたかというと、12月号で、オシロスコープによる調整が必要だった部分(要するに製作が難しいところですね)、および、ビデオ信号をRGB信号へコンバートする部分が搭載されている、市販の基板なのです。詳しいことは後述しますけど、富士通から発売されている、FM-77用のビデオデジタイズカードです。

そう、これを用いることで、かなりスッキリと作れるようになりました。なにせ、いちばん苦労するところを肩代わりしてくれるのですから、ね。あー、こりゃ楽だわ。それに前回、市販のキットを使っていたRGBコンバータまでも内蔵しているわけですから、金銭的にも少しは負担が減るんじゃないかな、と思います。

1月号で取り上げたミニ四駆のラップタイム測定システムに比べて、いきなり難しくなってしまいましたが、まあ、ともあれ、作ってみることにしましょう。これで、キミのお気に入りの写真や映像を取り込んで、ディスプレイに映し出せるわけです。頑張りがいがある、というものですね。

こういう物を作ってみるのです

じゃあ、12月号を読んでいない人のために、ビデオスキャナーについて詳しく説明することにしましょう。これは、テレビやビデオカメラなどから入力されたビデオ信号をMSXの映像として取り込む装置です。ただ残念なことに、MSX側の処理時間が少しかかるため、静止画しか取り込むことができません。実際に取り込みを始めると、処理を終了した部分を表示し始めるので、いま画面のどのあたりをやっているのかがわかります。すべて終わるまでの時間が10秒近く。先ほどいったように、静止画である必要が感じられるときなのです。

まあ、この問題もSONYなどから発売されているビデオ編集用のデジタイズユニットを用いれば、動画を静止画にすることができるので、簡単に解決します。これがあれば、ドラマの名シーンや自分の好きな歌手が歌っている姿など、思いどおりの場面を取り込めるわけです。

ところで、このビデオスキャナーは、SCREEN8とSCREEN12の映像として取り込むことができます。せっかく作るんだから、MSX2+を用意して、美しい自然画モードのSCREEN12で見たいものですね。あ、宣伝みたいになってしまいましたか。べつに他意はありません。やはりキレイだもの、ネ。

⬆実際に取り込みを行なった画面。スペインのアンダルシア地方の青い空が、きれいに映し出されているのがわかる。

⬅作り終わると、こんな感じに出来上がるはず

ビデオ信号とRGB信号について

それでは、このシステムの概略を説明しましょう。下のシステム接続図を見てください。ビデオカメラやテレビなどから入力されたビデオ信号を、市販のビデオデジタイズカード、FM77-413上でRGB信号に、さらにそれをA/Dコンバータでデジタル信号に変換します。これらは、完全にデジタイズカード側で処理されるので、細かい調整などに気を使う必要がないという、ずいぶんと気楽なものです。まあ、一種のブラックボックスのようなもの、と考えていただいていいと思います。

そして、前にも言ったように動画を取り込むためには、このデジタイズカードと入力装置とのあいだに、ビデオデジタイズユニットを入れればいいわけですね。

⬆今回製作した部分だ。かなりスッキリとしたはず。

その後は、FM77-413から出てきたデジタル信号を、今回製作するビデオスキャナーでMSXに取り込んでいき、そのデータをファイルに書き出していきます。

ここで、ビデオ信号について少しお話ししましょう。今までにも、頻繁にビデオ信号やRGB信号などという言葉が出てきましたが、これはいったいどのような信号のことでしょうか。

みなさんのご家庭にも、かなりの割合でビデオが普及していることと思います。レーザーディスクを持っている方も少なからずいるでしょう。それを接続するために、ごちゃごちゃとコードを引っ張り回した経験が、どなたにもあると思います。

そのとき、ビデオとテレビなどをつなぐために、3本のコードを使いますね。映像用1本とステレオ音声用の2本、計3本になるわけです。これらのコードの中で、黄色いコネクタのついているコードにビデオ信号が流れています。これは映像信号とも呼んでいますけどね。

そのビデオ信号を、どのように画面に表示しているのか、考えてみることにします。

このカードのおかげです

このビデオデジタイズカードFM77-413は、富士通から発売されている、FM77AV20EX/40EX用の基板。これには、ビデオ信号をRGB信号に変換するコンバータや、A/Dコンバータが内蔵されていて、難しい製作や調整を不要にしてくれる。

詳しいことは、お近くのFMインフォメーションサービスへどうぞ。

⬆FM77-413。価格16,800円。問い合わせ先は、FMインフォメーションサービス。東京は、☎03-646-0816。

画面を表示する、ということは、じつは、1つの点が全体を高速で移動することによって行なわれています。よくカメラで画面を写そうとしても、うまくできませんね。これは、画面1枚あたり1/60秒という速さで表示しているため、人間の目で見る限りではキレイに1つの画面として認識されていても、写真に撮ると、移動している点のスピードとシャッタースピードとの関係で、うまく写らないことが多いのです。

移動する点は、テキトーに、ランダムに動いているわけじゃありません。一定の法則があります。いちばん左上の位置から右はしへ、下がって、また左はしから右はしへ、という順番で移動しています。しかしこれだけでは、現在、画面のどこの位置を表示したらいいのかわからないので、それを示す信号が必要になってきます。この信号のことを同期信号と呼びます。すなわち、画面を表示するためには、色についての情報と、どの位置に表示したらいいかという、タイミングについての情報が必要なわけなのです。

ビデオ信号は、これらの情報がある規則にしたがって1つにまとめてありますが、MSXのアナログRGB信号では、バラバラにして送られています。

⬅ひとり住まいの某女性編集部員が飼っているネコの写真を、取り込んでみた。

というわけで174ページにつづく

ガスコン金矢と千倉真理の**おもしろネットワーク**

NET WORK

東京、青山の編集部に居ながらにして、日本全国を電話線に乗って飛び回るネット三昧の日々。電話代を気にせずにネットにアクセスできるこの快感。これもお仕事だからね。ほんとにMSXマガジンの編集者でよかったなぁ、なんて思ったりします。今日も元気でネットがおもしろい。

歌って踊れる通信ソフト『あきら』(X68000用)

『あきら』とは、X68000というパソコン用の通信ソフトだ。しかし、パソコンショップに行っても『あきら』は売ってない。パソコン通信ネットワークのPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウエア)でしか手に入れることができない。

PDSというのは、ネットワークの会員が自分で作ったソフトを他の会員にも使ってもらおうと、ネットワーク上にアップロードしたもの。会員は自由にこのプログラムをダウンロードして使うことができるようになっている。

なぜ、MSXマガジンの誌上で、わざわざMSX以外の通信ソフトを紹介するのかというと、『あきら』はパソコン通信の未来を考えるうえで重要な意味を持っているのだ。

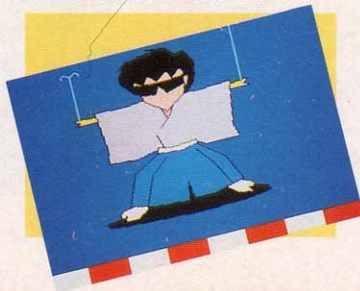
というのも、いまのパソコン通信では、たいていの場合、文字情報が中心となっている。『あきら』は、ふつうの文字情報に加えて、グラフィックを送ったり、音楽を鳴らしたり、おまけに人の声でしゃべることもできるのだ！ 『あきら』のような通信ソフトの出現でパソコン通信の可能性はもっともっと広がっていくはずだ。せっかく統一規格のパソコンであるMSXなのだから、ぜひとも『あきら』のような通信ソフトがほしいと思うのだ。

⬆これが『あきら』の画面。見たかぎりでは、ふつうの通信ソフトと変わりない。

合い言葉は"HELLO AKIRA"

『あきら』を起動しても、ふつうの通信ソフトとなんら変わることはない。『あきら』を使っていろいろなネットワークにアクセスすることも、もちろんできる。

『あきら』が目覚め、その力を発揮するようになるのは、ネットワークにアクセスし、BBS(電子掲示板)の書き込みの中に〝HELLO AKIRA″という文字を見つけたときからだ。

〝HELLO AKIRA″と呼びかけると、とたんに『あきら』は目覚め、さまざまな能力を発揮するようになる。まず、グラフィック。ただグラフィックをオンラインで表示するだけでなく、動かすこともできる。つまり、かんたんなアニメーションができるわけだ。さらに、グラフィックや文字を表示しながら、BGMを鳴らすことも可能。さらに、メッセージを人の声でしゃべらせ

あきらの作者はBIG-Xこと FAIRCHILDの戸田誠司さん

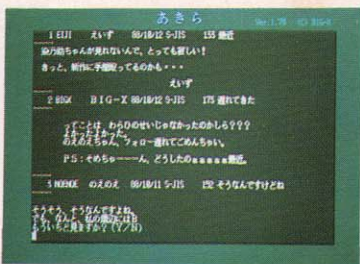
『あきら』の作者は、BIG-Xこと、戸田誠司さん。戸田さんの本職はなんとフェアチャイルドというバンドを率いるプロミュージシャンだ。現在、CMソングやゲームミュージックを手がける一方、フェアチャイルドの『YOURS』に続く、ニューアルバムをレコーディング中。期待していようね。

ることもできるのだ。

作者の戸田さんやネットの仲間の努力で、『あきら』は日ごと成長をとげている。最新のバージョンでは、しゃべるときも、男の声と女の声を使い分けるようになった。

なぜ、『あきら』は、こんなことができるのであろうか？ "HELLO AKIRA" の文字が『あきら』に飛び込んでくると、それ以後『あきら』はあらかじめ決められたコマンドを解釈してX68000にグラフィックを描かせたり、BGMを鳴らしたりするわけだ。この特別なコマンドは『あきら』が目覚めているときだけ、意味をなす。

特別なコマンドといってもESC(エスケープコード)、つまり画面制御用のコードは使っていないので、『あきら』以外の通信ソフトを使って、『あきら』用に書かれたメッセージを読んでも画面が乱れるということがない。もっとも、コマンドがそのまま表示されるわけで意味はわからないけどね。

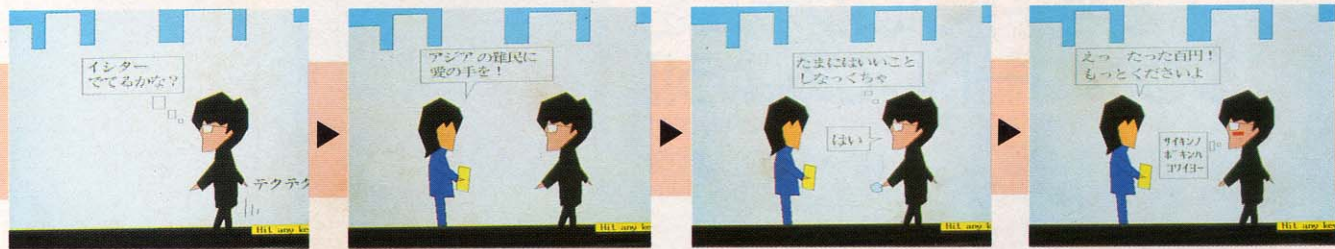
今後のパソコン通信を考えると、やはり文字情報だけというのは、片手落ちのような気がする。ネットワークで文字といっしょにグラフィックや音楽などもリアルタイムで送ったり、受け取ったりできたら、パソコン通信の楽しみ方がもっと増えると思う。『あきら』はその先駆けともなる通信ソフトなのだ。MSXユーザーとしては負けていられないですよ。ホントに。

⬆『あきら』は、とうぜんだが文字も表示できる。だが、"HELLO AKIRA"と呼びかけると……。

■しゃべる!

⬅文字を表示しながら、しゃべらせることも可能なのだ。

■動く!

⬅単にグラフィックを表示するだけでなく、動かせるのだ。

➡このように、4コマまんが風の書き込みなどもあったりする。

こんな通信ソフトがほしい!

『あきら』みたいな通信ソフトもほしいけど、もうひとつ忘れてならないのがネットワークゲーム。パソコン通信のネットワークには、リアルタイムでキーボードを通して会話をすることができるチャットという機能がある。

ネットワークの中でおしゃべりするだけでも楽しいけど、このチャット機能を利用して、おしゃべりしながら将棋や麻雀、トランプなどのゲームができたら楽しい。

通信ソフトの中に何種類かのゲームが組み込まれていて、チャットで知り合った仲間が「それじゃ将棋でもやろうか」というカンジですぐはじめられる。観戦モードがあれば、ゲームに参加していない人も「その手はよくないよ」などとヤジをとばすこともできる。

以前、このコーナーで囲碁のネットワークを紹介したけど、囲碁に限らず、いろんなゲームをしたい。また、会話をしながらできるというところがポイント。やはり、コンピュータと戦うよりは、大勢でわいわい言いながらするゲームのほうが面白いもんね。

アスキーネットMSX

MSXマガジンにPOOLマガジン誕生!!

プールといっても水泳プールのことではない。でも、当たらずといえども遠からず。水を貯めておくからプール。車をたくさん停めておくところ、つまり駐車場はモータープールっていうよね。それと同じでプログラムを貯めておく場所がプールシステムなわけ。

アスキーネットMSXの中にあるpool. magazineは、毎号、MSXマガジンに掲載されたショートプログラムをプールしておくところ。MSXマガジンに掲載したショートプログラムを自分で打ち込めばゲームができるわけだけれど、けっこう打ち込み作業というのはめんどうくさい。それに人間のやることだから、打ち込みミスというやつもあるしね。

そんなときアスキーネットMSXのpool. magazineからダウンロードすればとってもラクちん。

ライブラリシステムPOOL　[MSXマガジン]

1. インフォメーション (info)
2. ライブラリシステムの使い方
3. ファイルの拡張子の説明
4. 転送プロトコルの設定 (setup)
5. メニュー表示の切り替え (menu)
6. 逐次表示（選択も可） (browse)
7. 一覧表示（選択も可） (dir)
8. 一つ前の選択に戻る (undo)
9. ファイルのアップロード (up)
10. ファイルのダウンロード (down)
11. 終了 (quit)
12. 番号で検索 (number)
13. ファイル名で検索 (name)
14. 作者のIDで検索 (author)
15. 掲載号／番号で検索 (issue)
16. ファイルのサイズで検索 (size)
17. アクセス回数で検索 (access)
18. ファイルの種別で検索 (kind)
19. 簡単な説明で検索 (key)
20. 新しいファイルを選択 (new)
21. 全てのファイルを選択 (all)
22. 無効／消去ファイルの選択 (lib)

⬆いくらプログラムを貯め込んでも、ほしいプログラムがすぐに見つからなかったら意味がない。プールマガジンは検索方法も豊富で目的のプログラムをすばやく探し出せる。

ショートプログラムをダウンロードしてみよう!!

1 目的のプログラムを検索する

検索方法にはいろいろあるけど、とりあえず掲載号で検索してみよう。メニューの〝15.掲載号／番号で検索〟を選ぶ。たとえば、'88年の10月号の１番目に掲載されたプログラムなら88/10/01と入力する。続いて〝1:以前　2:その日　3:以後〟と聞いてくるので２番を選ぶ。

⬆MSXマガジン'88年６月号以降のショートプログラムはすべてある。

2 ダウンロードをする

すると〝1 items found.〟と表示される。ためしに〝dir〟（一覧表示）と打ち込むと、10月号に掲載した『バケツシューティング』が見つかったことがわかる。つぎにメニューに戻り〝down〟と入力する。ここで端末側の通信ソフトをダウンロードの状態にしておくこと。

⬆端末側の準備ができたら、リターンキーを押し、ダウンロード開始だ。

3 ishファイルをほどく

さて、うまくダウンロードできたかな？　しかし、このままではプログラムを走らせて遊ぶことはできない。『バケツシューティング』は、ishファイルというかたちでダウンロードされるからだ。ishファイルというのはダウンロードをするさいに文字化けなどを防ぐために考えられたファイル形式のこと。ishファイルをBASICのファイルに戻すには〝ish. com〟というプログラムが必要になる。

〝ish. com〟もアスキーネットMSXの〝pool. pds〟というところにあるのだけど、話がややこしくなるので、ほしい人はネットで聞いてみてね。きっと親切に教えてくれると思うよ。

⬆ishファイルは、文字化けでまちがったデータが送られることが少ない。

⬆ish. comはishファイルをほどき、BASICファイルに戻してくれるのだ。

4 完成っ!!

というわけで〝ish. com〟を手に入れたら、MSX-DOSのコマンド待ちの状態から〝A>ishファイル名〟とすれば、あとは勝手にBASICファイルにしてくれるのです。やったね！

⬆やっと、BASICのファイルになった。こーなれば、こっちのもんだね。

アスキー

バックスクロール機能がついた
MSX-TERM

MSXでパソコン通信をしようとしたらモデムカートリッジを買うか、それともRS-232Cカートリッジとモデムが必要になる。

モデムカートリッジの場合は通信ソフトも内蔵されているけれど、RS-232Cカートリッジとモデムの組み合わせでパソコン通信をする場合は、このほかに通信ソフトが必要になってくる。また、モデムカートリッジを使用している人の中にも内蔵の通信ソフトでは不満だという人もいるだろう。

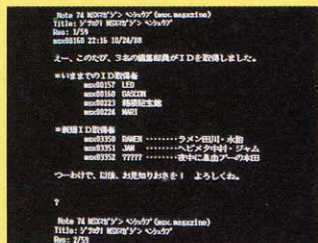
そんな人のため、アスキーが開発しているのが、『MSX-TERM』だ。MSX-TERMのセールスポイントはなんといっても、バックスクロール機能がついたこと。バックスクロール機能というのは、通信内容をメモリ上のバッファに記録していて、いつでも好きなときに遡って見ることができる機能。

言葉で言うとムズカシそうなんだけど、具体的には、カーソルキーの左を押すとバックスクロールモードに入り、そこでカーソルキーの上を押すとカーソルが移動し、画面のいちばん上まで行くと、画面の文字が逆スクロールして、いままでの通信記録が見られるというもの。元に戻りたいときはカーソルキーの左を再び押せばいい。

じっさいに使ってみると、なかなか便利な機能だ。RS-232Cカートリッジ、モデムカートリッジの両方に対応し、モノクロモードを選んだときは文字の表示スピードも速い。さらに通信速度が4,800bpsのモデムにも対応できるようになっている。

発売時期は2月ごろを予定。価格はまだ未定とのことだ。発売が決定したら、このコーナーでさらに詳しくレポートしたいと思う。

⬆MSX-TERMのメニュー画面。すっきりしたイメージでまとめ、ウインドー表示がシブイ。

⬆通信先の設定画面。通信速度が4,800bpsのモデムにまで対応できることに注目!!

⬆MSX-TERMにはバックスクロール機能がある。じっさいに使ってみると便利なのだ。

千倉真理のネットワークに夢中なの♥

こんにちは！　スキーに行くなら北海道のトマムがいちばんと豪語している千倉です。

いきなりですが、'88年12月号のMマガで紹介した〝CAT-Line〟を覚えていますか？　英語教材や留学関係の書籍・雑誌の出版社〝アルク〟が始めた、できたてのネットです。CAT-Lineに入りたくてマシンを買った人もいるとかで、初心者も多く、あたたかい雰囲気のネットになりつつあります。

さて、先日、〝CAT-Lineセミナー〟として、海外アクセスの体験イベントが行なわれました。題して〝海外アクセス実体験〟。

当日は、放送ジャーナリストの高田正純さんとインテック通信事業部の伊東弘之さんをゲストに迎え、私は司会・進行役。

場所は、ご存じ西永福町のアルク出版。会議室で約1時間のミーティングのあと、じっさいにネットに入ってみようと、4階のサンルームに移動しました。ここが、またすごい。杉並区を見わたせるサンルームと、たたみ部屋。ふだんは筆者の方々をカンヅメにして、原稿書きをしてもらう部屋らしいのですが、太陽がたっぷりと入ってきて幸せ気分。たたみの上で、国際パソコン通信っていうのもしゃれていますね。

〝コンピュサーブ〟、〝ジェニー〟、〝デルファイ〟にアクセスしたのですが、みなさん、とても興味を持ってながめていました。

「電話代もふくめて、もっともっと使いやすくなる時代が来るのはまちがいありません」という、高田さんの言葉が、力強かったなー。

Q&A 網元さん情報

網元さんが発売されて数ヵ月たったわけだけど、シスオペさんたちの苦労は絶えない。じっさいにネットを運営する上で得られた全国のシスオペさんたちの経験や知識をもとに、Q&Aのかたちで紹介したいと思う。

Q 網元さんでホストを開局したいと思いますが、登録できる会員の数は何人までですか？　またボードはいくつくらい作ることができるのでしょうか？

A 網元さんでは、ID登録できる会員数に制限はありません。また、作成できるボードの数にも制限がありません。ただし、ディスク容量の制限と、MSX DISK BASICで作成できるファイル数まで、ということになります。具体的にはディスク容量は720キロバイト。作成できるファイル数は112個までです。

個人で運営するネットワークの場合、会員は多くても50人くらいだろうし、ボードの数も多ければよいというものではありません。だいたい5つくらいのボードがあれば十分ではないでしょうか。

Q 網元さんを使ってネットを運営していますが、ディスクの中身をのぞいて見たら、ARTICLE（拡張子なし）というファイルがありました。MSXマガジン'88年9月号の網元さんの記事には、このファイルのことは説明されていません。このファイルは何なんですか？

A 網元さんでボードに書き込みをしたり、メールを書いたりしたときに一時的に内容を保存しておくための作業ファイルです。文章を終了した時点で、〝これでいいですか？〟の問いにYes.と答えると、ARTICLEに書き込まれた内容がはじめてボードなり、メールなりに書き込まれます。ふだんネットを運営する上で、このファイルを意識する必要はありません。

Q ソニーのHB-F1XDJ本体に同じくソニーのHBD-F1という拡張ディスクドライブを接続して、網元さんを2ドライブで使っています。でも、会員の方がボードを読んだあと、チャットをするためにメニューからCを押したとたん、ホスト側の表示が止まり、ウンともスンともいわなくなってしまいます。CTRL＋STOPも受け付けなくなり、リセット以外、どうすることもできなくなってしまいます。

A MSXの場合、ディスクユニットを1ドライブしか内蔵していない機種でも、2ドライブシミュレート機能によって、あたかも2ドライブのディスクをコントロールするように、AドライブからBドライブへファイルを転送したりすることができるようになっています。このため、MSXを立ち上げると、1ドライブの機種でも通常は2ドライブ分のワークエリアがメモリ上に確保されるのです。

そこで、質問の件なのですが、1ドライブの機種に拡張ディスクドライブを増設すると、本体で2ドライブ分のワークエリアが確保され、拡張ドライブのほうでも2ドライブ分のワークエリアをメモリ上にとってしまいます。つまり、4ドライブ分のワークエリアが使われてしまいます。このため、網元さんで使用するスタックエリア（変数領域）を十分にとることができずにプログラムが正常に動作しなくなるわけです。

MSXは、この2ドライブシミュレート機能を解除することができるようになっています。CTRLキーを押しながら電源を入れるか、もしくはCTRLキーを押しながらリセットキーを押すと、2ドライブシミュレート機能が解除され、1ドライブのディスクとして機能します。とうぜんワークエリアは

網元さんへのアップロードの方法

短い文章ならオンラインで書けるけど、ちょっとまとまった文章を書こうとしたら、まえもってMSX-Writeなどで文章を作成しておき、それをアップロードしたほうが便利だ。

網元さんをホストにしたネットにアクセスして、文章をアップロードするときは、モデムカートリッジのタイマーを右の写真のとおりに設定すれば大丈夫。

FS-CM1の場合

⬆通信パラメータ設定画面で文字間タイマーを10、行間タイマーを20に設定する。

HBI-1200の場合

⬆HBI-1200の場合も同様にタイマー1を10、タイマー2を20に設定してほしい。

1ドライブ分となります。

つまり、1ドライブの機種に拡張ディスクドライブを増設した場合は、本体側で1ドライブ、拡張側で1ドライブとなり、2ドライブ分のワークエリアでA、Bドライブとも正常に機能します。

網元さんではID登録をした会員でないとシスオペとチャットができませんよね。ゲストユーザーでもチャットができるようにしたいのですが、方法がわかりません。教えてください。

ゲスト会員とチャットができるようにプログラムを改造することはとってもカンタンです。チャットルームへ入るには、メインメニューから〝C〟を押しますよね。プログラムでは2120行で〝C〟が押されたかどうかを判断しています。そしてゲストIDならばチャットルームへは行かないように制限しています。

2120 IFC$="C"THENIFID$<>GID$THEN3130

つまり、この制限を取ってやればいいわけです。

2120 IFC$="C"THEN3130

これでゲスト会員の人もシスオペとチャットできるようになります。ゲスト用のメニューにチャットの項目をつけ加えることを忘れないでください。

網元さんをホストにしたネットのボードに書き込むときリターンキーを1回押しただけで空白行が入ってしまうのですが、なんとかならないですか？　あとで読み直すとムダな改行はされずにちゃんと表示されますけど。

たしかに網元さんでは書き込みの際、改行が二重に行なわれています。これを避けるにはプログラム中の1590行をすべて削除すれば解決します。

1590 A$="":GOSUB1180

1590行を削除すると空白行は挿入されずに、じっさいに書き込まれる文章と同じように表示されます。

ただし、このように改造するとチャットで会話中、リターンキーを押しても、お互いのメッセージのあいだが1行空かずにくっついて表示されています。

全国 網元さん組合

■あしかネット

網元さんを改造して、RAMディスクも使った3ドライブ仕様。前回のログイン内容を記録し、新しい書き込みを見る検索機能もある。

所在地……大阪府富田林市
シスオペ……江坂闘太
回線番号……☎0721-29-0766
通信速度……300/1200bps
運営時間……21:30〜1:00

■Kirk NET

フリートーク、アダルトボードなどがあります。平日は夜9時から10時まで。日曜は午後2時から4時まで。運営時間を厳守してね。

所在地……東京都葛飾区
シスオペ……渡辺雄一
回線番号……☎03-693-2754
通信速度……300/1200bps
運営時間……21:00〜22:00

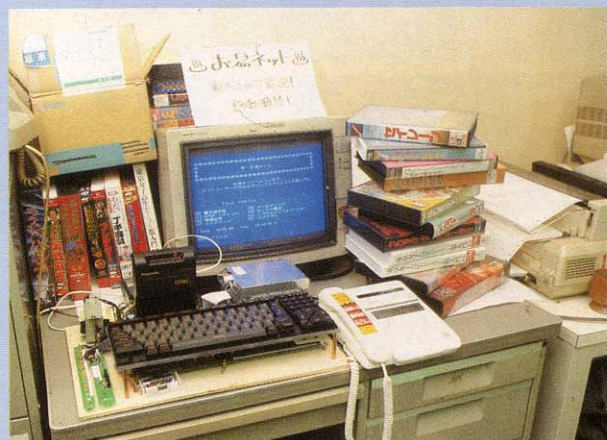
■ESNA NET

網元さんの作者、イトミチ君が運営しているネット。以前紹介してから、MSX-DOS2対応になり、グンとパワーアップしているぞ。

所在地……千葉県我孫子市
シスオペ……伊藤浩道
回線番号……☎0471-89-3049
通信速度……300/1200bps
運営時間……22:00〜6:00

Mマガお湯ネット

■運営時間……19:00〜21:00
(土曜、日曜、祝祭日はお休み)
■回線番号……☎03-486-1824

MSX2+用 網元さんへの改造ポイント

⬆MSXマガジン編集部〝お湯ネット〟のホストマシンはプロトタイプのMSX2+だ。

網元さんはMSX-JEに対応していないので、ホストマシンからオンラインで漢字の入力ができない。このため、シスオペがボードへ書き込みをするときや、メールの返事を書くときは、いちどオフラインで文書を作成しておき、それをアップロードする方法をとる。

ところが、MSXマガジン'88年11月号の網元さんQ&Aのコーナーでもちらっと紹介したけど、パナソニックのFS-A1WXや、ソニーのHB-F1XDJなどのMSX2+には漢字ドライバーが内蔵されているので、ホストマシンから直接オンラインで漢字の入力ができるようになる。

ただし、漢字BASICでは画面クリアーの命令が拡張されているので、そのままでは網元さんを動かすことはできない。プログラムの改造が必要だ。といってもそんなにムズカシイことではない。具体的にはプログラムの1020行、1080行、1170行、1940行(2ヵ所)、3265行(2ヵ所)、6070行(2ヵ所)の計9ヵ所にあるCLSという画面クリアーの命令をすべて、CALL CLSと書き換えるだけでいい。

網元さんを立ち上げるときは、キーボードからCALL KANJI3と入力して、漢字BASICモードにしてから、RUN"HOSTK.BAS"とすればオーケーだ。

オンラインで漢字の入力ができるということは、これでチャットも漢字でできてしまうということ。さすがMSX2+の実力発揮というところだね。

INFORMATION

■ AV ■

ますます便利なウォークマンなのです

テレビにビデオ、果てはエアコンまで何でもかんでもリモコンでピッピッ、って操作しちゃう時代。そうそう、若者の必需品ウォークマンも、寒い冬にはポケットから手を出さずにいじくっちゃいたいよね。そこでソニー(株)から発売された新顔ウォークマンのご紹介。

ウォークマン『WM-F701C』はフルリモコンイヤーレシーバーが付いているのだ。フルリモコンってことは、早送りや巻き戻しもすべて手元でアレコレ操作できちゃうわけ。さらに、TV/FM/AMシンセサイザー、各バンド7局ずつのプリセット機能、オートスキャン機能などなどいろいろ付いております。

⬆重量190グラム。38,000円。問ソニー㈱☎03-448-3311

ファッショナブルなラジカセなのよん

小・中学生はもちろんのこと、今じゃ高年齢層までの幅広いユーザーをほこるラジカセ業界。

このたび、日本ビクター(株)から発売されたステレオラジオカセッター『RC-F3』をご紹介しましょう。このラジカセ、充実した機能、ファッショナブルなフォルムをあわせ持つ優等生なのです。ダブルオートリバース(再生)メカ搭載、4バンドチューナー搭載、3ウェイタイマー/クロック内蔵、エレクトレット・コンデンサーマイク内蔵などなど。それにブラック、ホワイト、レッドの3色のカラーバリエーションがそろっているのだ。

⬆外部機器が接続できるAUX IN端子付き。26,800円。問日本ビクター㈱☎03-580-2861

■ GOODS ■

デジタル楽器吹けますか?

ちかごろますます人気のデジタル楽器。まっ、初心者でもお手軽に管楽器演奏の醍醐味を味わえちゃうのが人気の秘訣なんだろうね。このたびヤマハ㈱から、ますます充実したデジタルサックスのヤマハウインドMIDIコントローラー『WX11』が発売されたので、ご紹介しましょう。

この楽器、管楽器系を中心に96種類もの完成度の高い音色を内蔵している専用デジタル音源のヤマハウインドトーンジェネレーター『WT11』に接続すると、多彩な音色での演奏が楽しめちゃうのだ。

管楽器特有の微妙な息使いで、96音色を7オクターブにわたって表現できるんだから、これはもうゴッキゲンだね。

定価は『WX11』が45,000円で、『WT11』が54,000円です。

⬆写真は『WX11』です。
問ヤマハ㈱☎03-214-3930

メトロノームもカードの時代!

電卓にラジオ、文房具に化粧品その他もろもろいっさいがっさいカードになってしまう今日このごろ。音楽室でおなじみのあのメトロノームも2年前からカードになってたんだけど、このたびさらに薄くなって新登場。セイコー電子工業(株)が開発、製造し、発売元は(株)ナカノなのです。

新しく開発されたカード型メトロノームは2種類あって、『M-25』はメトロノームとして最小限必要なテンポとビート機能だけのシンプルなもの。もうひとつの『DX M-38』はその2大機能のほか、カード型としては世界初のピッチシフト付き基準音機能を搭載しているのだ。むずかしくてよくわからないかもしれないけど、要するにわずか5ミリのこのカードが、音叉96本分の働きをするってこと。これはオドロキだよね。価格は『M-25』が2,500円、『DX M-38』が3,800円。

⬆電池交換は約3年間不要。問㈱ナカノ☎03-863-1558

GAME

“101”がゲームになってしまった

ハゲでお悩みの方々に、救世主のごとく出現した中国の毛生え薬“101”。まっ、そんなこと関係ないや、っていう人は(株)トミーから新発売の『育毛遊戯101ゲーム』で遊びましょう。これはトランプのうすのろまぬけと同じルール。でも、負けた人はハゲ頭カツラとチョビヒゲをつけなくちゃならないわけ。

2倍楽しめるゲームなのよね。

⬆本物の“101”は入っておりません。

⬆1,800円。㈱トミー☎03-693-1031

地獄に落ちないようにね

(株)ヨネザワのパーティールーム21が霊の世界をゲームにしてしまいました。『たんば ミニ』がそれ。すでに発売されている輪廻転生霊界双六ゲーム『たんば』の姉妹篇で、ズバリ死後の世界を舞台にしてしまったカードゲームなのだ。

精霊界をスタートして、いち早く“階段カード”を100万段にし、神界にたどりついた人の勝ち。もちろん、やすやすとたどりつけるわけじゃない。途中で、“じゃまカード”の鬼やら地縛霊やら餓鬼やらがおそってきちゃうのよね。地獄に落ちる危険性も大だし。困ったときは“オールマイティーカード”や“お払いカード”で撃退しましょう。スリリングなゲームだよ。

⬆イラストは相原コージ。定価1,300円。㈱ヨネザワ☎03-861-6361

TOY

1日でできちゃうジグソーパズルだよ

ジグソーパズルっていえば、買ったはいいけど、だいたい途中であきちゃって、やめちゃう人が多いんじゃないかな。そんなキミでもちゃんと作り上げられる、わずか108ピースのジグソーパズルがコナミ(株)から新発売されたのです。

これはコナミ・ジグソーパズル第4弾で、『ツインビー』『グラディウスⅡ』『がんばれゴエモン2』『スーパーマリオブラザーズ3』の4タイトルがあるのだ。出来上がりは縦18センチ、横24センチのミニサイズ。何分で出来上がるか競争してみるのもおもしろいかも。

⬆各480円。㈲コナミ㈱☎03-264-5678

ボディケンで運動しましょう

ケン玉といえば昔は木製だったけど、プラスチック製でビッグなケン玉が(株)バンダイから出たのだ。

⬆もちろん手で持ってやるのもOKだよ。2,480円。㈲㈱バンダイ☎03-842-5151

その名も『ボディケン』。このボディケンは本体をからだのいろんなところ（たとえば頭の上とか腰とか）に結びつけて、からだ全体を使って玉を命中させちゃおうというシロモノなのだ。つまり、遊びながら運動ができてしまうわけ。

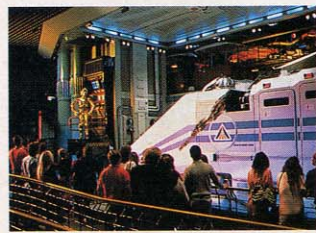
ひとりっきりではげむも良し、大勢でワイワイやるのも良しなのよね。まっ、最初のうちはからだのいろんなところにぶつけちゃって痛い思いをするのはご覚悟のほど。

TOKYO DISNEYLAND

いろんな話題であります

年があらたまりました、ですね。今年も、機会をみつけて、東京ディズニーランドに、足を運んで、夢を追求いたしましょう。

今回は、お伝えしなきゃならないことが、いっぱいありますので、テンポよくいきます。

’88年の12月1日に、JR京葉線の開通にともなって、東京ディズニーランドの正面に「舞浜駅」が誕生しました。舞浜駅からは歩いて5分。これまた、便利になりましたよ、交通の便が。

⬆スター・ツアーズはこんな感じです。

さて、’89年のイベントです。1月14～16日には、“VIVA 20”が催されます。これは、成人式を迎える方々をお祝いする3日間なのです。そして、まだちょっと先の話になるんですが、2月の11～14日は、もうおわかりですよね。そう、“バレンタイン・デー”。ミッキーとミニーを彩ったチョコレートが、パーク内で販売されるのです。そこのキミ、今年こそは、なんとかしなさいよね。

あ、ちなみに1月は、休園日が何日かありますので、お出かけの際には気をつけて。1月10、11、17、18、24、25、31、2月1日は東京ディズニーランドはお休み。

さて、もうひとつトピックス。ことしの夏についにオープンするアトラクション、スターウォーズのR2-D2やC3P-0のガイドによる銀河系間観光旅行“スター・ツアーズ”。超リアルなフライトミシュレーターで、宇宙空間飛行を体験できるんだ。これまた、楽しみで、しょうがないぞ！

はあ、今月は駆け足でしたぁ。

⬆休園日には、気をつけてご来園を。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

さよなら……オフコース

⬆全部で6タイトルが発売される。価格は2,300円～4,000円。㊐東芝EMI。

透明感のあるボーカルと優しくつつんでくれるような音で、ボクらを魅了したオフコース。彼らの解散のニュースを聞いて、ガッカリした人も少なくないだろうね。

オフコースは、その長い道のりの中で数多くの名曲を生みだしてきた。好きな曲ベスト10を選んでみて、なんていわれてもいろいろあって困ってしまう。そうした思い出のある数々の曲を集めたベストアルバムが、東芝EMIから1月25日に発売されるぞ。

全部で6種類あって、2枚組スーパーベストの『さよなら』、泣ける曲を集めた『バラード』、初期の『アコースティック』、オリジナルLPに未収録の『レア』、小田和正作品集『SELECTION ODA』、鈴木康博作品集『SELECTION SUZUKI』、という内容になっている。価格は、『さよなら』がCD4,000円、カセット3,000円。ほかはCD2,300円、カセット1,800円だ。

また1月17日～25日に新宿の厚生年金ホール、2月1日～3日に武道館でコンサートが予定されている。オフコースファンにはたまらないライブになりそうだね。

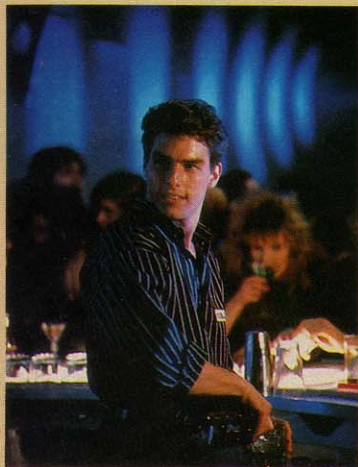
組曲 動物の謝肉祭/ピーターと狼

⬆価格はCDが2,800円、CTが2,000円。㊐アポロン音楽工業㈱☎03-353-0191

アポロン音楽工業(株)がクラシックファンとゲームミュージックファンを対象にした、クラシック音楽のCDを発売しました。これは、同社主催のファミリークラシックコンサートの中から、サン・サーンス作曲の『組曲 動物の謝肉祭』とプロコフィエフ作曲の『ピーターと狼』を収録したもの。すぎやまこういちのナレーションがはいっているから、わかりやすいのです。

千倉真理の 映画も大好き!

ビルボードで1位になった曲が2曲もはいっている作品です。サントラも好評だから、あとは映画が待たれるのみ！

ビーチボーイズの〝ココモ〟や、ボビー・マクファーレンの〝ドント・ウォーリー・ビー・ハッピー〟が最近ひっきりなしにラジオでながれているのは知っていますか？ ビルボードでも1位をとったことがある曲なので、ちょっとでも洋楽を好きな人だったら、よく耳にしている曲だと思うのですが、今回ご紹介するのは、そんなヒット曲にあふれる映画、『カクテル』です。

⬆『カクテル』は、'89年春、全国東宝系でロードショー予定。デートの予約はお早めにね。

『トップガン』や『ハスラー2』で、しぶくキメテくれていたトム・クルーズが、この映画では、カクテル・バーのバーテンさんになってしまうのです。

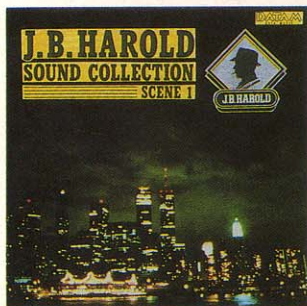
もともとは、大きなビジネスを始めたいという、野望をかかえてニューヨークにやってきた、ブライアン・フラナガン(トム・クルーズ)。しかし、大企業への就職がままならず、ふと目にした求人広告にひきずられ、カクテル・バーに足を踏み入れたことが、この道へはいるキッカケ。最初はただ、オドオドしていた彼なのですが、持ち前のルックスとキャラクターで、あっという間に人気者になってしまうわけです。だけど、そこには当然のごとく、女の子の問題やら、多少の裏切りやらもからんでくる……というストーリー展開。

⬆サントラは、ワーナー・パイオニアより絶賛発売中。ロビー・ネヴィルや、ライ・クーダーも参加している。

ニューヨークからジャマイカへの場面転換が、また素敵で、さきほどもふれた、ビーチボーイズの名曲〝ココモ〟が絶妙のタイミングではいってきます。仕事や勉強を投げ出して、ジャマイカでカクテルを飲みながら、素敵な恋をしたくなる作品です。

男の子たちには、トム・クルーズの相手役の、エリザベス・シューがおすすめ！ ジャマイカの緑と砂浜が、彼女のナチュラルな表情に、キラキラ反射していました。日本の冬は寒いですが、おこたの中で、アイスクリームをなめる気分で、この映画を味わってください。

MUSIC

J.B.ハロルド・サウンド・コレクション

⬆価格はCD 3,000円、カセット2,500円。
問㈱ポリスター☎03-406-8161

ミステリー・アドベンチャーゲームで有名なリバーヒルソフト。その代表作ともいうべき『殺人倶楽部』、『殺意の接吻』、『マンハッタンレクイエム』の3タイトル全曲をX-68000の音源で収録したCDが(株)ポリスターから新発売。

見てのとおりジャケットもなかなか洗練されたデザインなのだ。

なお、初回特典としてロゴステッカーが付きます。

EVENT

第2回 M&Aライブ

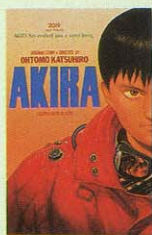
⬆ぜひぜひおでかけくださいませ。
問㈱リットーAVC☎03-356-8051

音楽と映像の感性交流をテーマにしてるパソコン通信ネットワーク『M&A NET』を運営している(株)リットーAVCが、7月にひき続き、またまたライブ・イベントを開催するのだ。

出演グループ数は10グループを予定。東京は渋谷の、『ライブ・ハウス渋谷LA MAMA(ラ・ママ)』(☎03-464-0801)で、1月21日(土)の18時から21時30分まで。なんと、本誌の田中パンチも出ちゃうのだ。

土曜日の夜に渋谷でライブなんてなかなかおしゃれじゃないの。

VIDEO

AKIRA

不調の日本映画界において、唯一がんばっているアニメ界が放ったメガトン級の大傑作！ と言い切ってしまえるほど大興奮してしまった。

何と言ってもパワフルなのだ。夜の新宿(これは『ブレードランナー』の影響大だぜ)を疾走するバイク、光の帯を作るそのテールライト、膨らむ悪夢のイメージ、そして破壊に次ぐ破壊。心をひっかくような芸能山城組の音楽が全編を覆い、息つくヒマも与えない。2時間4分の出来事が、まるで何十時間にも感じられるヘビー極まりない映像の連続だ。

アニメってこうじゃなくっちゃ、と思った。決して実写では味わえない一瞬を描かなくちゃいけないのだ。私なんか見ているあいだ、その映像に圧倒されてストーリーは気にならなかったもんね。

今回のビデオ化には、劇場版プラスαの何かがあるということなんだけど、いまいちわからなかったなぁ。それでもコマ送りができるから、劇場では気付かなかった発見がいっぱい。必見だ。

●発売元/バンダイ
販売元/AE企画
●発売中/124分/9,800円

大災難

あちらじゃ大ヒットでも日本じゃ大コケなのがいつもコメディー。当然そのスターたちも人気の出るはずがない。が、しかし、ビデオになったんだから、一度はそのハチャメチャぶりを見てほしいのだ。

この作品に登場するのは、ハンサムなスティーブ・マーチンとデブのジョン・キャンディ。知り合いたくもなかったこのふたりが、仕方なく一緒に旅を続けるハメにおちいるという、これはヒネリの効いたお笑いロードムービーなのだ。

もちろん見どころは、ふたりを次々襲う〝大災難〟ぶりなんだけど、ラストには人生の悲哀なんぞもチラリとのぞかせて、〝旅は道連れ世は情け〟しちゃうわけ。まずは、ふたりの芸達者ぶりを堪能すべし！

●発売元/CIC・ビクタービデオ
販売元/日本エイ・ブイ・シー
●1月27日発売/93分/15,800円

ポランスキーのパイレーツ

久しぶりの本格的海洋アドベンチャーの登場！ 1本足の海賊が黄金の王座を手に入れるため、がんばるお話を、しっかりお金をかけて凝った意匠で見せる。

10億円もかけたという迫力の船『ネプチューン号』から貴族の豪華な衣装まで、すべてホンモノの重さ。加えて海賊レッド船長の欲の皮のつっぱり具合が笑いを呼ぶ。さしずめこれは、海洋ブラックコメディーアドベンチャーだ。『ローズマリーの赤ちゃん』の鬼才ロマン・ポランスキーが、今までにない肩の力を抜いた演出で、しっかり笑わせてくれる。レッド船長役のウォルター・マッソーの大怪演ぶりにも注目してほしい。不思議なことに未公開なので、要チェック。

●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/119分/15,800円

BOOKS

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン ハンドブック

光栄の超人気シミュレーションゲーム『蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン』のハンドブックがおひざ元の(株)光栄から出版されたのだ。編集はシブサワ・コウなのです。

この本をじっくり読みこんだら、戦術とか戦略とか歴史的背景とか、とにかくこのゲームを解くための有益な情報がいっぱーい得られちゃうわけ。でも、ただのゲーム攻略本とはゼーンゼンちがうんだよね。なにしろ、歴史の参考書さながらに史実が詳細に書かれているから、社会科のお勉強にもとっても役立ってしまうのだ。

第1部・内政充実、特集・絹の道、第2部・遠征に備えよ、第3部・戦にのぞむ、第4部・ユーラシア大陸統一法、というしっかりとした構成。

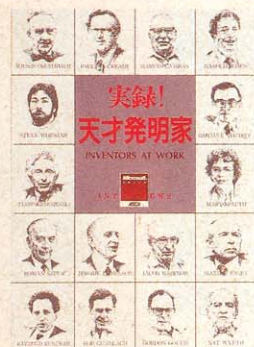
その場面に適した項目をチョイスして、しっかり作戦をたててからジワジワと攻めいってください。

そうそう、この本なら親をだまして買ってもらえちゃうかもね。

⬆読みごたえのある一冊。価格は1,800円。問(株)光栄☎044-61-6861

実録! 天才発明家

発明家っていうとなんだかとってもロマンチックなにおいがするよね。この本は現代の科学技術をリードする有名な発明家16人のインタビュー集なのだ。

ペダル式人力飛行機のポール・マクリーディ、埋め込み型人工心臓ペースメーカーのウィルソン・グレートバッチ、アポロ宇宙船のマキシーム・ファゲットなどなど、とにかく大物発明家のオンパレード。そして彼らの、発明にかける情熱やエピソード、また、発明家としてのものの見方、考え方をユニークかつ、リアルに紹介しています。

普通の人が思いあたらないようなところにも、それを発明した人がちゃーんと存在してる、っていうごくあたりまえの事実にハッとさせられちゃうのだ。たとえば郵便物の仕分け装置。これって、考えてみたらとっても重要な発明なんだよね。発明家志望の人にもそうでない人にも、一読をおすすめします。

⬆鶴岡雄二訳。定価1,900円。問(株)アスキー☎03-486-1977

CAMPAIGN

光栄10周年記念キャンペーン

あの光栄が、このたび10周年をむかえました。

で、つね日ごろの感謝もこめて、10周年記念プレゼントキャンペーンをゴージャスに実施中。クイズに答えてくれた人の中から、抽選で豪華賞品をあげちゃおう、というわけなんだ。

クイズの問題は、光栄歴史3部作のタイトルを商品名で答えてください、というもの。シミュレーションゲームファンならずとも、答えられそうな問題だよね。で、豪華賞品のなかには、ソニーのMSX2+を4台、っていうのもあるのだ。

官製はがきにクイズの答え、住所、氏名、年齢、電話番号、および希望する光栄のソフト名（機種名を必ず明記）を書いて、下記まで郵送のこと。

〒223
神奈川県横浜市港北区
日吉本町1-4-29
日吉郵便局留
(株)光栄
10周年キャンペーン係

⬆締め切りは1月31日。問(株)光栄☎044-61-6888

VIDEO

NTTアニメスペシャル2作品

NTTアニメスペシャルの『15少年漂流記』と『青い海のエルフィ』のビデオがコナミ(株)から元旦に同時発売されました。

コナミのビデオといえば、宮沢賢治シリーズが好評だったけど、いやいやこの2本もファンタスティックでアドベンチャラスな作品なのです。

『15少年漂流記』はごぞんじジュール・ベルヌ原作の少年向け冒険小説。少年たち特有のけなげさ、みずみずしさをありありと描いた秀作として有名だよね。そして、『青い海のエルフィ』は美しいサンゴ礁の海を舞台に、主人公の少女エルフィが海の自然を守るために立ち上がる、というお話。

両作品とも各12,800円のところ、2巻セットで限定3,000セットだけ21,000円。問い合わせは、コナミ(株)☎03-264-5678。

⬆VHS。75分。城みちるも声優として参加。

⬆VHS。70分。ワクワクしながら観てほしい。

PRESENT

寒さもいよいよきびしくなったけど、プレゼントを当てて心もからだもあったためてください。締め切りは2月8日だよ。

沙羅曼蛇のCDミニアルバム

『沙羅曼蛇』、『パロディウス』、『グラディウス2』のゲームミュージックのCDミニアルバムがアポロン音楽工業(株)から発売されました。

このうち沙羅曼蛇を5名の方にプレゼント。ステッカー付きです。

ナツメの摩訶不思議カレンダー

ナツメ(株)から立方体のカレンダーを30名の方にプレゼント。

もちろん今年のカレンダーだよ。常に6ヵ月分しか表面に出ないから、それ以外の月を見たいときは組み立て直さなくちゃいけないわけ。つまりパズルとしても楽しめちゃうってことだね。頭の体操になります。

ポニーキャニオンのジャンパー

もらってうれしい衣料品のプレゼントなのだ。(株)ポニーキャニオンからオリジナルジャンパーを5名の方に。白いビニール製で胸に“DIGITAL VIDEO PRESS”の文字、背中には“SCITRON”の文字がはいってます。

ゲームブック ドラゴンクエストIII

MSX版はまだ発売されてない、ファン待望の『ドラゴンクエストIII』。そのゲームブックの上巻と中巻が発売されたのだ。そこで、エニックスプロダクツ(株)より上・中巻を各3名の方にプレゼント。ゲームブックで3巻ものは史上初なんだって。下巻は2月下旬発売予定とのこと。なお、上巻か中巻かの別を必ず明記してね。

♥ごめんなさい

※12月号のMSXゲーム指南技あり一本のなかで、133ページの『ファミクルパロディック』の面とばしの技は使えません。当編集部のチェックミスでした。次に、1月号のおもしろNETWORKの記事中、171ページの㈱フロントの電話番号がまちがっていました。正しい番号は☎03-404-5560です。同じく1月号のインフォメーションの記事中、176ページに『怪盗ルビイ』とありますが、これは『快盗ルビイ』の誤りでした。また、1月号特別付録のMSXソフトカタログ'89のソフトウエアハウス一覧で、㈱システムソフトの住所と電話番号がまちがっていました。正しくは、

〒810 福岡県福岡市中央区天神5-7-2
☎092-714-6236

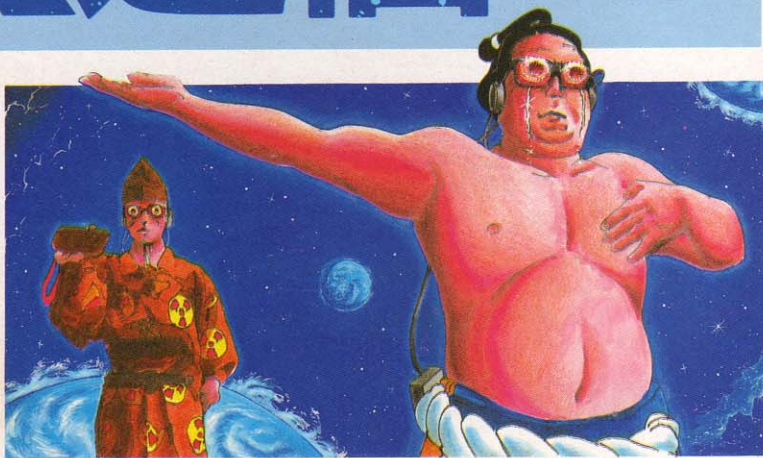
です。読者のみなさま、及び関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

今月号から

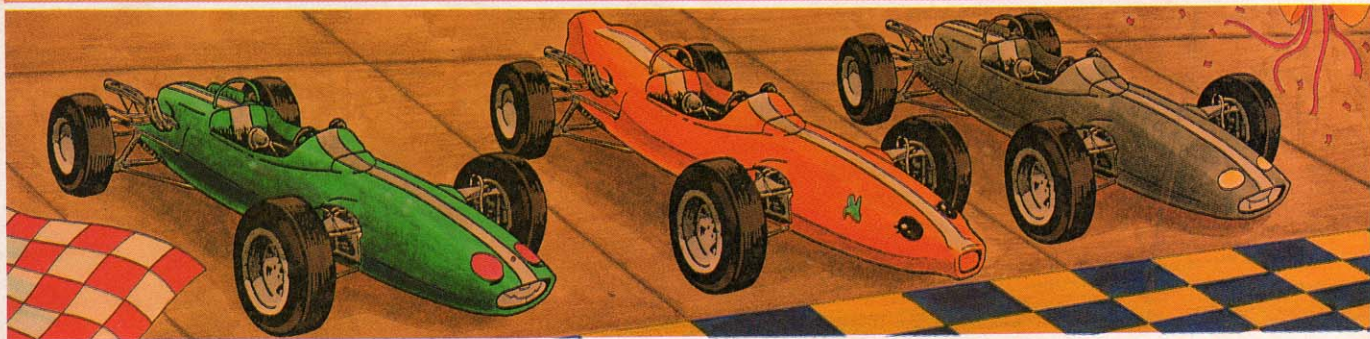
MSX通信は変わっています!!

おっと、なんと今月号からMマガが、平綴じになっているぞ！　そうなんですよ、まん中をホッチキスでパチンで折り折りの体裁から、背中を接着剤で止めた、ぺったんこの雑誌になってしまったのです。で、モノクロのページも導入されたんですが、なんと！　M通！増ページはいいんですけどね、カラーページとモノクロページ、両方にまたがった構成になってしまったのです！　ありゃまあ。

2部構成のその内容は!?

Light Side(P160〜162)
MSX通信ノーマル

通常のMSX通信です。いや、この誌面一新を機会に、さらにこれからは、パワーアップしていこうと考えております。内容をより煮つめて吟味して、新鮮な話題と豊富なお笑い、そしてちょっとしたペーソスを交えながら、プログレッシブな若人のためのユニークなパティオとして、強い企画作りを推進していく所存でございます。レギュラー企画の『回文』や『マヌー』、『ゲームレビューうそ』、『創作小説群』もますます加速度をもってお色気化……あーこりゃこりゃちがうちがう、充実を計っていこうと決意もあらたに、したんですよ。よろしくね。

Dark Side(P163〜167)
アブMSX通信

ふっふっふ。M通ダークサイドとは何か？　暗黒の中に脈々と息づくM通ダークサイド。なにが飛び出るかがわからないコーナーとなるのだ。M通編集部員の暗黒面によって構成。ライトサイドとはひと味もふた味もちがった記事づくりをめざします。まあ、ひと言でいえば、より変に、よりアブノーマルに(あぶねーなー) がんばっていきましょう。えいえい、おー！　という感じ。あ、でもね、わりとまじめなコーナーもあるんですよ、『淑女のページ』とかね。ま、5兆聞は2万見にしかずとも申します。早めに読んで、早めに慣れていただきましょう。

これからもよろしくおねがいいたします……！
で、MSX通信新装6時開店記念小説!!!!

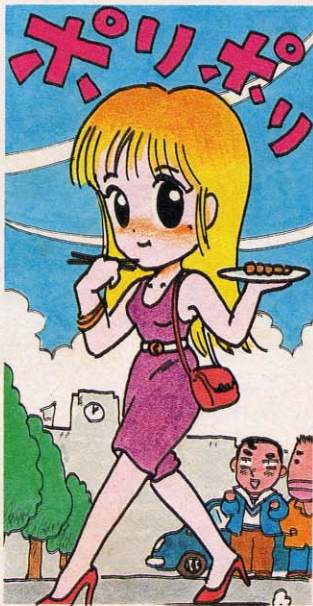
社会派ロマン小説♥♥♥♥

リクルちゃんの中作戦！

鮫島リクル、12歳、中学１年生。性別女性。近所のおばさん連中の口を借りるとすれば、「かなり、かわいい。芸能人みたい」。リクルちゃんのお父さんは実業家。全国に40店舗をもつ貸しビデオ屋さんの社長さん。年商12億円以上とか。そして、民主主義の経済をささえる拡大再生産の理念に基づき、利益をお弁当屋チェーン、〝ほえほえ亭〟に投入。お弁当チェーンのほうも業界で14位に入ってしまうという健闘ぶり。ま、早い話が、リクルちゃんのお家はお金持ちということですね。

かわいい、お家はお金持ち。人はすぐいいなあと、異口同音。しかし、そういうリクルちゃんにも悩みはあるのです。悩みその１。リクルちゃんはひとりっ子。兄弟がいないのです。兄弟がほしい、絶対ほしいと思うのですが、お母さんあたりには「そうねえ、お父さんしだいねえ」などと、さらりとかわされてしまいます。お友達のお家みたいに、お兄さんがほしいと考えて、リクルちゃんは相対性理論の書物を読みあさって、光子ロケットの設計図まで起こしたんですが、まだNASAの協力が得られないまま。悲しいリクルちゃん。

また、リクルちゃんには悩みがあります。それは、リクルちゃんの〝千枚漬大好き病〟。リクルちゃんは弱冠12歳ながら、京都名産の千枚漬が、大の好物。朝昼晩ごはんと欠かさないのはもちろん、朝シャンの直後とか、登下校の最中とか、ましてや福神漬をたべている真っ最中にまで千枚漬をたべてしまうという熱烈なマニア。

街のスーパーマーケットの千枚漬にはあきたらず、産地直送のものを宅配便で取り寄せるなど、なみなみならぬ努力を重ねている。そんな千枚漬マニアなリクルちゃんの行き着く先は、お決まりのように、かぶの栽培。原材料から吟味して、本格的な千枚漬を自分の家で製作しようと、考えたわけです。土も京都から、取り寄せました。家の庭に２ヘクタールの畑を開墾しました。トラクターも、購入しました。もちろん、イセキです。リクルちゃんは、ブランド指向なのです。種は、種苗屋さんからも調達しましたが、京都の農家からも分けてもらいました。「ここまでやったんだけどー、肥料はどうすればいいのっかなー」。リクルちゃんは、すぐれた肥料の研究のために、財団法人をつくり、リクル有機化合物研究所を開設。本気になると、とても強いリクルちゃんなのでありました。

リクルちゃんは、かなり策士です。学校の校庭の果樹園のすみにさら地を見つけだし、そこでも、かぶの栽培をはじめてしまいました。リクルちゃんのモットーは、可能性の追求です。自分の部屋の壁の、光ゲンジのポスターの横にそのモットーが額に入れられて、飾ってあります。「品種改良を加えて、もっといいかぶを育てましょう」と、日夜寝る間もおしんで、研究に研究を重ねました。「やっぱり、意図しても、自分のほしいかぶはできないわ。やはりランダム抽出しかないわー。サンプリング数で勝負だわーん。あ、三上博史がテレビ出てるー！　きゃー、テレビ見ようっと」

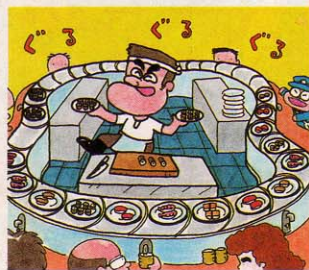
リクルちゃんは、かぶの品種改良のサンプリング数を増やすために、クラスの友達にかぶの種を配り始めました。「これを、みんなのお家の庭に植えてほしいの。育て方は、このマニュアルに書いてあるわ。みんな、お願いね。もし、いいかぶが育ったら、みんなにサイダーをおごったげるから」。サイダーで取引をする、リクルちゃんでありました。

さて、かぶの収穫が始まりました。結構な豊作です。なかなかいい千枚漬を作ることができるかもしれません。「あ、そうそう、お酢のいいのと、昆布のいいのを手にいれないといけませんことね」

しかし、天は万人を見ています。リクルちゃんが果樹園をかってに使っていることが、奈良漬派のお友達、大町ピヨ子ちゃんのタレコミにより、学校当局にバレてしまいました。リクルちゃんは、こっぴどく叱られてしまいました。

それから、数年経ちました。リクルちゃんは、短大の１年生。今は、普通の女の子です。髪の毛が長くて、ピンキー&ダイアンとか、コシノ・ジュンコとかを着ています。リクルちゃんの話によると、現在は充電期間ということらしいです。なんの充電期間かはよくわからないようなんですけども。卒業して、OLにでもなれば、また何か始めるのかもしれませんね。完

いよいよよいよい朝から回文大作戦

いきなり、投稿作品から。東京都の鈴木孝人クンの作品。「悪い電子死んでいるわ」、「沈澱電池」。うーん、キミは、理数系クンのようだな。電子とか電池とか。がんばって、MIT（マサチューセッツ工科大学）にでも入ってくださいね。えーとね、それからね、うぬ？　もうないの？　投稿ないの？　こんだけ？　回文博士の美濃ちゃんは？　おい犬重ちゃん、美濃ちゃんはどうしたの？　会社やめちゃって、居場所がわからないって？　うーん、やっぱり回文ではごはんは食べられないんだねえ。

じゃあ、おい、ロンドン小林、キミ回文考えてよ！　「そんなことできませんよ」、なにいってんだバカ。次号までに5つ考えていらっしゃい。わかりましたか？「だははは、やめてくださいよ」。考えてこないと、ご両親にあることないこと言ってしまうぞ！「あ、それは困りますんで、考えてきますです」。よし。では、来月号は、ネタに困らないなあ。よかったよかった。おいロンドン、ほんとに考えてくるんだぞ、おい。

マヌーな仲間

「ねえ、おならブー、ってはやらせたいので、どこでもいいから、書いて、雑誌に載せてよ」。マヌーな編集者が、月刊アスキー編集部の知り合いにたのみにいった。「うーん、どうかなあ」。かんがみてみれば、へーこいてブーということばは、過去何回か使用したが、おならブーはさほど使用していない。これからは、おならブーを、なんとかしたい。

その昔、放ヒについて記事に書いて、「へをこぐ」と記載したところが、校正の方に、へは〝こく〟ものであって〝こぐ〟ものではありません、と、厳しく指摘されたことがあった。へというものに固執して文章を書く人間も人間だが、そういった文章をビジネスとして校正し、なおかつ「こぐ、ではなくて、こくです」と指示しなくてはいけないというのは、厳しい現実である。

あ、思いだした。その昔、某有名プロレスラーさんが、宿舎でおならに火をつける実験を行ない、みごと成功した、という話をラジオで聞いたことを思いだした。マヌー。

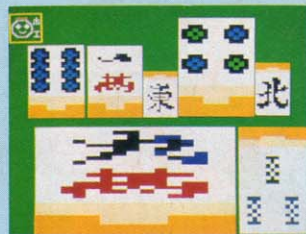
MSX新作ゲームレビュー（うそ）

以前にも書いたんですけど、このコーナーのゲームをハナッから信用している人がいらっしゃるようですね。ほっほっほ！

自己ブラあ・ぎゃん中心派

まったく新しいSF麻雀政治戦略ゲームがついに8年の年月を経てベールを脱いだ。その名は『自己ブラあ・ぎゃん中心派』。

数年前に一世を風ビしたタモリの4ヵ国対抗麻雀にすこしだけヒントを得た仕立て。日本、アメリカ、ソ連、そして赤道ギニアの4国間で、SF麻雀の覇権を争うのだ。戦略的なポンや、CIAやKGBを利用したチーの情報戦争、また、カンによる国際援助など、いかに上手に4国間のアガリ状況をコントロールしていけばいいのか！　ただただアガッていくだけではいけないのだ。接待麻雀の法則で、勝ち負けトントンにもっていくのが、プレイヤーの使命なのだ。高度なストラテジーが要求される内容なのだ。

ただ、ちょっと普通の麻雀とちがうところは、麻雀の競技中に、モビルスーツの〝ぎゃん〟が出てきたり、

⬆常識を超越した、新しい画面構成。

女性用ブラが宙を舞ったり、自己顕示欲のかたまりであるヒステリックなおばさんが登場したりする点。

また、いきなり途中で円の中心点を算出する公式問題が出題されたりと、学術的スラップスティックな一面ものぞかせてくれている。

キミはタンヤオを狙うか、シーサンプートーをちゃくちゃくと狙うか。途中でカレーを注文するタイミングを計りながら、4国間に永久の平和を宿らせるのだ！　キミのきる牌が、世界をコントロールする！（うそ）

えっとね あれでしょ？ のコーナー

神奈川県の八尋慶太クン。

「ねえ、ズボンちょうだい！」

「あれでしょ？　あのトイレのコマーシャル」

「それは、セボン」

「お客さんがきたときに、お茶をもっていくやつ」

「それは、オボン」

以下、かなりつながっていくんですが、もうひとつキレがないような気もします。もうすこし、ペーソスを盛り込んでいただきたいと思います。ふぉーえぐざんぷる。

「ねえ、焼肉たべに行こうよ」

「ああ、あれね、弓で放ったものが、地面にささった丸太に当たったということですね」

「それは、矢が木のくいに、でしょ？」

ああ、むずかしかった。今月もフチョー!!

Dark Side アブMSX通信!!

ご案内 田中パンチ

どうも、今月から始まりました、M通ダークサイドです。ダークサイドというのは、暗黒面ということで、暗闇の部分ということですね。その昔、キングクリムゾンというグループが奏でた〝スターレス・アンド・バイブルブラック〟みたいなもんですよ。いや、ピンクフロイドのダークサイド・オブ・ザ・ムーンみたいなものですよ。あやや、プログレッシブな話題になってしまいましたね。まあ、こういう、よくわかったようでわからないコーナー構成です。

小特集 ヤクルトの阿井は一生一番

日本の学校は、その生徒や学生を、五十音で分類してしまう。なぜなんだろうか？

もって生まれた名字を、あいうえお順で毅然と並べる。もって生まれたものだから、しょうがないといえばしょうがないんだろうが。あ、別に、そういう制度を非難しているわけではないんですよ。勘違いしないでくださいね。

兄弟誌のログイン編集部には渡辺妙子というへんな女性がいるんですが、彼女に聞くと「高校卒業するまで、ずっと最後でしたよ、出席番号は……」とおけらのような声で証言した。また、編集部校正班に薬谷さんという方がいらっしゃるのだが、この方は、さらに渡辺という姓をぶっちぎって、常に最後のトリをとっていたにちがいないでしょうなあ。

では、その逆、常に朝会などの先頭に立たされてしまう姓というのは、なんであろうか？ それは、ヤクルトスワローズのピッチャー阿井に、違いない。だって、〝ああ〟という名字は、おそらくそうめったやたらにはないだろうから。ロッテオリオンズの愛甲（あいこう）は、かなり惜しいところをついているのだが、やはり、ヤクルトの阿井にはかなわない。もし、将来、ヤクルトとロッテの日本シリーズが実現でもされたならば、阿井対愛甲の対決がとても楽しみである。え、そうでげしょ？

そういうカードは、あと100年ぐらいないだろーって？

ということなので、結論としては、ヤクルトの阿井選手には、とてもがんばってほしいと思います。けっぱれー！

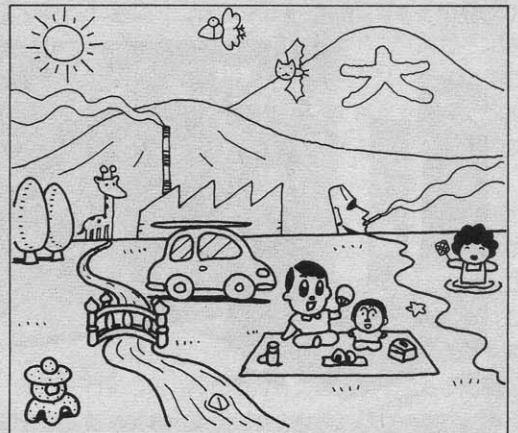
（同じとこさがし）

日本全国4,000万のパズルファンに贈る、世界一むずかしいパズル！ 同じとこさがし、だあ！

ルールは簡単、桜玉吉先生画による２枚の絵。この２枚の絵の同じところを探しだしてください。同じ部分ということですよ。必ずあります。１ヵ所です。大きさも同じですよ。

もし、「あー、わかったわかった！ ここだここだ！ やったぜベイビー、あしたはホームラン王だ。ぼよよよよーん」という人は、M通最後のページにあります宛て先に、官製はがきにあなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、趣味などとともに、どことどこが同じ！ という解答を記入して、送ってください。正解者２名さまに図書券3,000円分を進呈いたします。正解者が多数の場合は、抽選となりますので、あしからず。

なお、印刷の汚れやしみ、ずれなどは、ちがいになりませんので、とても気をつけてくださいね。正解者の発表はM通４月号のこのコーナーで行なう予定です。

このコーナーは定例コーナー、毎月のレギュラーコーナーです。パズルファンのご近所の奥様や、だんな様にも声をかけて、みなさんでお考えくださいませ。さ、パズルパズル、この世はパズル時代なのだー！ いやあ、おもしろい企画じゃ。

クロスワードパズル

とてもむずかしいM通特製クロスワードパズル！　全部解けたら、その解答を編集部へ送ろう。全正解者から抽選で３名様に3,000円分の図書券プレゼントだよ。

〈ヨコのカギ〉

1　さあ、漬けましょう。
2　ログイン副編集長、河野真太郎の奥さんの昔のペンネーム。
3　人気デュオ２人組。
4　う、う、苦しい。
5　こんなもん、ヒント書けない。
6　船がらみの職業。
7　名古屋出身の友達が、おなかがすいたら、言ってました。
8　おお、いいねえ。よく、手入れが行き届いておりますねえ。
9　おもしろいこと、おっしゃる。
10　あ、犬のフン。おまえ、○○。
11　それじゃあ、ディスコには入れないぞ。

〈タテのカギ〉

7　みんな、その死体を食べる。
8　若竹の星の王子さま。
9　いやあ、私はこれが好きなんですよ。
10　種をまいたら、でてきました。
12　山田康夫の当たり役。
13　金髪の美人。
14　最近の日本も、アメリカなみになってきたみたいです。
15　森永のチェーン店ですな。
16　今夜は○○○。無礼講じゃ。
17　そこ、ぬっといてよ。
18　おつかいのかわりに、あげるからさあ。
19　寂しい女性のおともだち。

尾藤イサオに似てる

書生さんお色気大冒険

M通ダークサイドの目玉コーナー、尾藤イサオにとってもよく似ている謎の書生さんが、東京近辺の日本全国を行脚してまわってしまうという『書生さんお色気大冒険』が、ついに今月からスタートした。オーケー、じゃあ、このコーナーの内容をご説明しようと思ったんだけど、これといった強いコンセプトは、企画者自身もっていないようなので、内容はあとからついてくる、てな感じで、オーケー、じゃあ新コーナーのスタートだぞー。

さて、ちょっと気になる、タイトルについている"お色気"の文字だが、これは俗にいう、看板というやつで、客よせ客よせ。あー、うそうそ、適度なお色気をもって、今後の記事作りを考えていこうと思っているので、まあ、期待していてくれ。オーケー、それでは、第一回目の書生さんの旅は、会社の近場、東京青山にちかごろできたトレンディーなジャズスポット"BLUE NOTE"にスポットをスポッとあててみたいと思う。なぜスポットをあててみたかというと、BLUE NOTEの柿落とし（こけらおとし、と読むべし）のときのその会場のまわりには、ベンツ、ジャガー、BMWをはじめ、スターレット、アルト・マリアンヌ仕様、ツンツンツノダのテーユー号など、さまざまな乗り物がゴロゴロしていたので、「やっぱりすごいところなんだ」ということを肌で感じたので、行ってみようということになったのだ。

さて、書生さん、まいりましょうか？　え、怖い？　そんな高級なところに、こんなヘンな服装では行けませんって？　まあ、そうだね。では、なかに入らずに、外で撮影して、済ましてしまおう。では、また来月。

⬅青山骨董通りにBLUE NOTEはある　こきげんな、ジャズのライブを提供してくれる

⬆これが、問題の謎の書生さんなのだ。

M通編集部 有名人目撃録

我々の職場、株式会社アスキーは、とても家賃の高い土地柄の青山に位置している。青山というところは、ごはんを食べようとしたら値段は高いし、近所にモデルクラブがいっぱいあるので、身長が180センチはあろうかという海外の女性モデルさんはぷらぷらしているし(高嶺の花って感じで、目の毒なのだ)、業界っぽいオヤジはほげほげ歩いてるし、と、日々の我らの職種にはちょっと似つかわしくない場所なのだが、ひとつだけ、ミーハーな我らにはうれしいことがある。それは、芸能人、タレント、著名人をわりといっぱい目撃できる、ということ。

ということで、まあ、青山に限ってということではないんですが、スタッフが目撃した有名人をここに集大成してみよう！

まずは、田中パンチ。会社の前の通りを女優の**木内みどり**が歩いているのを、約5ヵ月前に目撃。なんか、西武の取締役さんとご結婚されるとか。おめでとう。

ADの荒井清和。地下鉄半蔵門線車内で、カメラバックを下げた超ミニの**木之内みどり**を発見。聞くところによると、現在彼女は、写真の学校に通っているらしいのだ。しかし、超ミニとは、なんともはや、うらやましい。

今度は、ファミコン通信編集部からのタレコミだ。ファミ通の水野店長は、二子玉川の高島屋で、なんと**せんだみつお**を大目撃！　せんだみつおは、そこの本館8階のお好み食堂によく出没するとか。みんなもいって見てみよう。いってみてみてみ。

さあ、そして、前出の荒井清和と水野店長が、2人で青山を歩いているときに、**豊丸**らしき人物を発見。しかし、水野店長は「身長が160センチぐらいしかなかったから、たぶん他人のそら似」とその後証言した。

ログイン編集部のデザイナー、刑部(おさかべ、と読む)仁は、表参道の交差点のところで、おそらく富士銀行に向かっていると思われる**浅野温子**を目撃！　横断歩道を歩いていたそうである。その姿は、けしていつもの演技のようではなく、結構地味だったとのこと。おお、ぜひ見たかったぜ。

本誌デザイナー小山俊介(23)は、渋谷で**藤木悠**を目撃。小山俊介については'88年11月号のMSXマガジン内M通を参考にしてくれたまえ。

今月は出し惜しみして、これでおしまい。もし、諸君も「私もこんなところで、芸能人、有名人を目撃しました」という情報をおもちなら、このコーナーあてに、おはがきを送ってほしい。では。

淑女のページ

数少ない女性読者を大切にするコーナー。ここだけは、女性漫画誌のおたより欄みたいになってもケッコウです。ウーマンパワーよ！　ここに集中したまえ。M通は、女性ゲーマー、女性パソコニスト(?)を応援します。おたより、ちょーだいね。

こんばんは、女性のみなさん。わたしは、このコーナーのホスト田中パンチです。M通ダークサイドにオープンした、新しいこのコーナー『淑女のページ』を、どうかよろしくお願いいたします。

ある信頼できる統計によりますと、およそ5,000人ほどの女性読者の方々が、このMSXマガジンにはいらっしゃるようです。これは、いわゆるパソコン誌というジャンルからすれば、かなりの数ということになるでしょう。女性の読者、ありがたいものでございます。

そこで、この企画が誕生いたしました。女性読者を大切にするコーナーなのです、ここは。もう、最初にいっておきますが、このコーナーにおたよりが掲載された方には、無条件で図書券3,000円分を進呈いたします。もう、淑女の方にはいうことなしですね！　すごいです。

いえね、元来このM通のコーナーには、なぜか女性の方からのおたよりが多いんですよ。ですから、その傾向をここでいっきに開花させようと思ってみたわけなのです。よござんしょ？　私小説みたいなのでもいいですし、M通に対するご意見でもよろしいでしょうし、こんなボーイフレンドがほしいわあでもいいし、もうなんでもいいです。とにかく、このコーナーに載ってしまえば、それであなたの勝ちなのです。ん？　なんか女の人が優遇されてるなあって？　いえいえ、世の中そうでしょ？　だって、カラオケ飲み屋なんかでも、男性客は3,000円ですけど、女性客は2,000円で飲み放題なんて店がよくあるでしょ？　私はそういう店には行きませんけどね。だって、

へたっぴーなおっさんの唄なんか聞きたくもないから。ほんと、あのおっさんたち、ストレス解消でカラオケやってんだからねえ、本当にこまっちゃうんだよ、実際の話。おお、なんのお話じゃ。

ま、そういうことです。アンケートはがきではなくて、官製はがきで『M通・淑女のページ』係まで、ご応募くださいませ。お待ちしております。あ、別に、淑女じゃない方からのおたよりでも、結構でございますよ。バコーン。

純粋なおたよりコーナー

あーっ、たいへんだーっ！　『反逆のトリロジー』がなくなっちまったよーい。なーんだ４コママンガになったのねえ。

ぼくの弟（５歳）は、すぐにかみつくので、ぼくはいつ食べられてしまうか心配です。

（兵庫県　どうぉわいちっ）

♨ お一、それは心配だな。対策としてはだなー、よく噛まれるところにわさびとか、からしとかを塗るといいんじゃないかな。あ、もし、目とか鼻だったりしたらマズいなー。ま、男は度胸だしな。がんばってくれ!!　ファイトだ。

ところで私も小さい頃、よく姉に耳を噛まれていたのだ。なんでも「おいしそう」とか言いながら、アムアムってかじられていたそうだ。でも大丈夫だ。さいわいにも致命傷にはならなかったし。ちょっとマジメな話になるけどな、幼いときに、人の耳を噛むっていうのはだ、歳の近い兄弟がいるケースがほとんどなんだわ。というのはたとえば１つ違いの弟または妹がいた場合、普通よりも母乳を飲む期間が短くなってしまうのだ。わかるかな？　つまり、自分が母乳を飲む期間のうちに、次の弟または妹も母乳を必要としてしまうため、優先順位で考えて年下の子供に母乳を飲ませなければならないわけ。従って、意識的に母乳に代わるもの（耳というケースが多いのだが）を吸いたくなる。ところがある程度成長した子供は歯が生えているため、どうしても噛んでしまうというのが結論だ。ためになったかな？　ならないよなぁー。

耳がボロボロの編集者

はじめまして。スキーのシーズンですね。うれしー。今シーズンも週末を利用して、スキーに行きまくるんだい！　どなたか一緒に行きませんかっ!?

ところでクイズ。私の住んでいる〝垂水区〞とは、いったい何県の何市にあるのでしょう。ヒント：『スナッチャー』の舞台だョ。

（垂水区　久保　有加子）

♨ 垂水区がどこにあるのかだって？　キミは若いな。若井ぼん・はやと、より若いな。ふっふっふ、なにを隠そう、田中パンチは神戸市の出身なのだ。知らなかっただろう。さらに言うなら、キミの住む垂水区の隣の須磨区に、今でも両親が住んでいるのだ。甘かったな。久保クン。

だから、スナッチャーが発売されると見知ったときから、私の出番と、てぐすねを引いていたのだ。が、発売がのびのびになってしまって、ちょっとブーブーだったのだが。まあ、いずれにしても、地元が舞台のゲームが誕生するのは、うれしいこと。あ、そういえば、キミの家の近所に、作家の筒井康隆さんの邸宅はござらんか？　私が神戸の某県立高校に通っていたときに、高校の友人が筒井さんとこにインタビューにいったと、記憶しておるのですじゃ。だから、引っ越しをされていなければ、まだお住まいではなかろうか？

神戸という街は、NHKの朝の連続ドラマ〝風見鶏のなんたら〞で、一躍超メジャーになってしまったのだ。北野町あたりは、観光客目当ての乱開発がはじまり、それこそ、原宿や青山の再現みたいになってしもうた。まあ、神戸市が潤うという意味では、いいのかもしれないけれども。神戸って、行政が商売上手だからなあ。神戸市のことは、別名神戸株式会社と呼ばれるくらいだからなあ。その昔、ゴダイゴのテーマソングでお馴染みのポートピア、なんかも、大黒字だったらしいし。おお、そういえば、ポートピアの会場で、あたしゃ、漫才やったんだよなあ。懐かしいなあ。神戸にかえって、タウン誌でも作って、余生を過ごそうかなあ。いいかも、しれないな。うーさーぎー、おーいし、かのーかわぁー、だな。川じゃ、兎いないか。温泉場には、ときどきいるみたいだけどね。がちょーん。

あ、スキー？　私は、あまりやらないのよ。うん。ん？　関係なかった？　失敬失敬。

ほとんどクニに帰らない
田中パンチ

♨♨正しいおたよりの書き方講座♨♨

正しいおたよりの書き方の前に、よくくる、そうですねえ、２通に１回ぐらいはくるでしょうか、そんな質問にお答えしときましょ。

Mマガの最後に付いているアンケートはがきに書いたおたよりでも、このコーナーで採用になることはありますかっていうのがその質問なのです。みなさんどー思いますか？じつはね、ごにょごにょ、というわけなんです。あ、わかりません？困ったなー、以心伝心ってことはないんですかね、編集者と読者のあいだにはっ。そんでは、キチンとしろというおホメの言葉（気のせーかっ）も多いことですし、ここいらへんでキチンとお答えしときましょ。答えは〝あります〞です。内緒ですが限りなく100に近いパーセンテージの確率でアンケートはがきからのおたよりが採用されているって話、知ってました？　でもね、そんなことがバレると、おたより専用のおたよりをくださる方が皆無、なんつーことになるやもしれんので内緒なのです。

さてー、この辺で本題に移って正しいおたよりの書き方ですが、そんなもんあるのでしょーか。

昨日のことでした。夜中、トイレに行く途中白い物が台所に行くのが見えて、ぼくはトイレをせずに怖くなってすぐに寝ました。もうぼくは夜トイレに行けません。どうしましょう。

（大阪府　薮田　広史）

♨ 白いものですか？　お父さんがビールを冷蔵庫にとりにいってるところを見たわけじゃないんですか？　それとも、お化けだったんでしょうか？　でも、お化けお化けって、怖がることはないと思うのですが。まあ、それは、私がまだお化けというものを、見たことがないからそう言えるわけかもしれませんが。

お化けは確かにイメージ的に怖いものかもしれませんが、でも、おそらく、お化けのほうも、こちらがなにもしなければ、危害を加えてはこないと思うんですけど。お化けを怖がる心というのは、すなわち、自分の心の中を怖がっているのではないでしょうか？　自分の感覚の中で、恐怖感がフィードバックしていく。そして、気持ちが萎縮していき、おトイレにも行けなくなってしまうという悪循環。でも、怖くないと思い込めば、きっとセルフコントロールはできると思うんですけど。要は、自制心の問題ですよ。だからね、お化けってどんなんだろ？　ぐらいの気持ちで、思い切っておトイレに行ってしまいましょう。でもね、お化けより、人間のほうが怖いんだよね、実際。

でもね、ひとつ注意しておきたいことがあるんですが、『ぼくはトイレをせずに……』とあるんですけど、トイレをしてしまってはいけませんですね。トイレなんてしちゃ。トイレがいきなり出てきたりしたら、それこそ大騒ぎでしょう？　お化けより、怖いよ。

さ、ということで、原稿終わり。さ、帰ろ。と、編集部を見渡せば、あれ、私ひとり。えー、誰もいないよー、こわいよー。最後に編集部の鍵しめるのやだよー。真っ暗ななか、扉を閉めなければいけないんだよー。うえーん、じゃ、夜が明けるまで、スーパー大戦略してよかな。

強がりなタンバ風編集者

買いものをしてレジの前で並んでいると、うしろにいたおばさんがワゴンカーでぐいぐいと押してきた。

（神奈川県　河田　大）

♨ 押すんだよなー、おばさんは。バーゲンセールのときも押す押す。小学校３年生ぐらいのときに、母親に連れられてデパートにポマード買いにパッカードに乗って出かけたとき、８階催し物会場のバーゲン会場にむりやり引っぱっていかれ、もみもみのくちゃくちゃになって、体がムーンサルトになってしまったという淡い記憶があります。そのとき以来、おばさんの〝押す〟という行為には、人一倍の恐怖感を持っています。

そういう〝押す〟おばさんも、昔はきっと、優しい少女だったにちがいないのです。だから、ここは大目に見てあげましょう。おばさんもたいへんなのです。幼稚園の娘の給食費を捻出するために、ちょっとでも安いものをとか、ちょっとでも早く家に帰ってごはんの仕度をせんがために、レジの順番を急ぐ……。きっとそうですよ。おばさんもたいへんなのです。優しく見守ってあげましょう。

でも、おばさんが複数群がっているときは、気をつけたほうがいいと思います。近くに寄りつかないほうがいいと思います。

えー編集部の女性陣の中では、江戸の江に守るでおなじみの江守依子が、あと10年もすれば立派なおば……あ、オコッてる。江守さん江守さん、ほれビール券ビール券。これで勘弁ね。

カンツォーネな編集者

きのう、うちの猫ののんがかぜをひいてくしゃみをした。

（北海道　大野　幸知）

♨ 猫だって、くしゃみもするし、おならもするし、あくびもするのだ。そうそう、うちの猫はイビキがうるさい。よく押し入れの中で寝るんだけど、ときどき姿が見えないのにスーとかピーとか音が聞こえてくる。で、そのうちグググッとうなり出し、息がつまってグヒッと一声出して、また元にもどるのでした。

これを夜中にやられると、とっても気になる。たたいて起こそうかなーと思っても、なにしろ寝ているのが押し入れの中だから、どこにいるのかよくわからん。そこで、手さぐりで見つけようと試みてみたけど、思いのほか奥のほうで寝ているらしくて、無駄な行為に終わってしまったのでした。

さて、そんなイビキ猫でもたまにはいいとこあるのだ。夜遅く帰れば、おふろをわかして待っててくれるし、寒い夜にはカラダ全体で暖めてくれる。私の好きなオムライスも作ってくれるし。あー、こんな便利な猫、もったいなくて捨てられないわ。へへっ。

猫に養われている編集者

ええ、だいたい予想してますよ、『反逆のトリロジー』を復活しろってんでしょ。どっこい、そうはいかないよ、とでも言っておきましょうかね。『反逆のトリジロー』と書いてきた読者のはがきを見た玉吉先生がヘソをお曲げになったのです。んなわけないか。ないですね。

たとえカラーでなくなっても引き続きヘンな、そして優秀な企画やおたよりを待ってます。

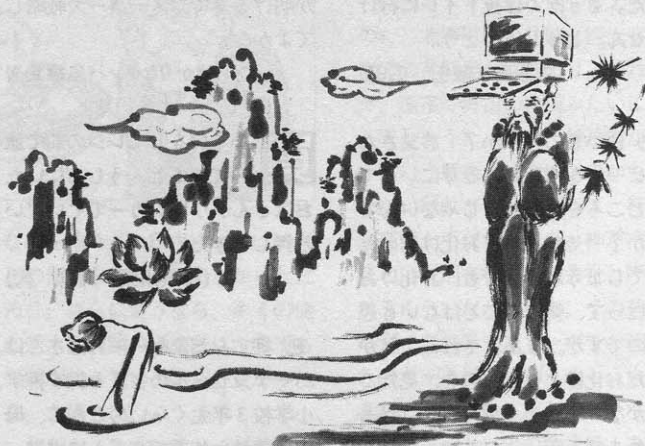
〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
MSX取った得点が２倍になります係

そんなわけでサヨヲナラ

MSXよ!

――みなぎる2ページ――

こんなページが始まっていいのかぁ? いいよね

一大プロジェクトが動きだした。その名は〝MSXよ!〟。静と動、陰と陽、そして悪と善が同居するこのページが、あなたの人生を変えるかもしれない(ちと大ゲサ)。いっとくけどM通じゃないよ。

****

特集 アルバイト大募集だ!!

さあ、きみも Mマガで マナーとマネーとマヌーを 身につけよう!!

いやー、まいっちゃった。なにがまいったって? 人ですよ、人。人が足りないんですよ、ほんとに。1人あたりの仕事の量が多すぎて困ってるんです。編集部に3泊4日する人や神経性胃炎になる人もいるし、そうかと思えばなんの仕事から手をつけていいのかわからないで踊ってしまう人まで出てきてしまう始末なんですから。あーあ、どうしたらいいんでしょう。

というわけで、アルバイトさんを募集してしまおうということなんです。とくに、ゲーマーさんがほしい! ゲームライターだけでなく、ただ単にゲームを解いてくれるような〝ゲームエンダー〟、そしてRPG専門の〝レベル上げラー〟まで、どーんと募集しますので、我こそは! と思う人はすぐ送ってくれ! もちろんほかの職種でもオーケーですけど。送ってちょうだいよぉー!! たのむから。

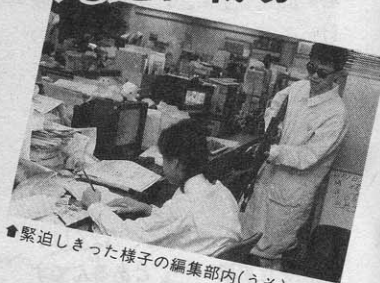
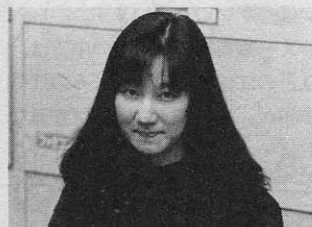
で、条件なんですけど、

①元気な18歳以上の人だね。
②性別はどっちでもいいや。
③性格が明かるけりゃなおいい。
④東京は青山に週3日は来てほしいような気がする。

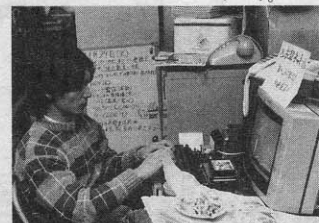
上の条件にあてはまった人は、写真を貼った履歴書、そして自己PRなんかを同封してくれるといいみたいだぞ。とにかくMSXよ!まで応募してくれ。待ってるからー。

緊急会議

スタッフはこの非常事態に頭を悩ませた。

仕事に追われる毎日が続き、バカになってしまう者も現われた(もともとか)。

多忙なため、運転免許を取る時間がないと叫ぶ菅沢(わがまま)も待ってるぞ。

⬇まさに戦場

緊迫しきった様子の編集部内(うそ)。

『技あり一本』の長、ガスコン金矢も首を皿のようにしてゲーマーを待つ。

リレー小説(1)
疑惑のMSX

そうそう、わてが死体を発見したのんは、まだ紅葉が美しかった頃のことどした……。え、なぜ京都弁で話しているか、とすか? それは、殺人事件といえば京都、そういうことに決まりなんどす。なあ、藤田まことはん。

カベに技ありクロードチアリ

MSXの歴史は思ったよりも長く、それに伴なってゲームの歴史も長い。お元気ですか？　今月もやってまいりましたこのコーナー、いうなれば『技あり一本』のレトロ版とでも申しましょう。あなたが忘れかけていたあの一本に、そっと有機肥料を与えてあげるような優しさを、あなたもいかがですか？

今月は『テセウス』のステージセレクトの方法です。ある複数の数字キー(テンキーは不可)を押しながらスペースキーを押して始めるだけでよろしいのです。例えば1のキーと4のキーを押しながらだと、ステージ10からですし、3と4のキーを押すとステージ13から遊べるのです。このほかにもまだあるようですので、いろいろやってみてはどうでしょう。

このようにみなさんが知っている技を募集しています。採用者にはエレガントでジョイフルなプレゼントを差し上げますの。あなたも送ってみては？

♥お姉さんが教えてあげるぅ

はい、こんにちは。私は菅沢美佐子と申します。このコーナーでは、ちょっぴりエッチな話や恥ずかしい話、また読者のみなさまのそのテの体験や質問、相談などを中心に進めていこうかなあと思っています。あくまでも予定ですけど。

で、今回は自分の話をしてしまいますね。趣味は散歩で、特技は何でもないようなモノに想像を加えて、まったく違う方向へ展開させてしまうことです。

たとえば食べ物についてですが、食べ物関係って、よーく考えると結構恥ずかしくってエッチ。よく、外で食事するときなど、女の子が気取って野菜サラダを注文しますよね。これってヘン。野菜サラダでは気取れません。とっても食べにくいし、口を大きく開けないと、口のまわりにドレッシングがついてしまうし、そんなふうにして食べている姿もなんだかちょっとエロチックでしょ。あと、くだもの。これ以上に恥ずかしい食べ物は、見たことも聞いたこともありませんです。ほらほら、だんだんヘンな気持ちになってきたでしょう？　ヘンな気持ちにさせてしまったところで、今回はおしまい。みなさん、どうぞお便りくださいね。何でもいいですから。お願い。

⬆近ごろ誌面に出過ぎの感もあるが、まあ、よしとしようじゃないか。ね。

今月の西川峰子

⬆ディスクには彼が作ったつまんないゲームが入ってるような気がする。

毎月、編集部のスタッフからなにかプレゼントをいただいてしまおうという、『今月の西川峰子』。今月はラメン田川です。最近、仕事のあまりの遅さに神様から胃炎というありがたいものをいただいた彼からのプレゼントは、なにが入っているかよくわかんないディスクを5名様に、そして彼がよく聴くCDを2名様に差しあげます。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、足のサイズを明記のうえ『MSXよ！今月の西川峰子係』まで送れ。

天使のGペンコーナー

あなたの愛に満ちた、素敵な4コマ漫画を募集します。下の漫画の要領で描いてください。採用者にはワンダーなアイテムを進呈！

真面目なコーナー

なんかインフォメーションのところに入らなかったので、仕方なくここで紹介します。きっと来月はないね、このコーナー。あらら。

今回紹介するのはアスキーから発売された『アスキースティックXターボ』。優れた操作性で評判の高いアスキースティックのニューフェイスだ。連射はもちろん、連射スピードの調節やモニターランプなど従来の機能はそのままで、なんと6,800円というとってもリーズナブルなプライス。手にしっくりなじむ薄型設計もうれしいのさ。

⬅よくわかんないけど、なかなかいいものみたいだね。まったくだ。

はたして来月はこのコーナーがあるのだろうか

なんかワクワクするようなことしたいよね、というコンセプトのもとで始まったこのページ。でも、もっとドキドキしてみたい！　だから、やってほしい企画とかも考えて送ってほしいのです。みかんに入りながらコタツでも食べて。あて先は、

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXよ！それぞれの係

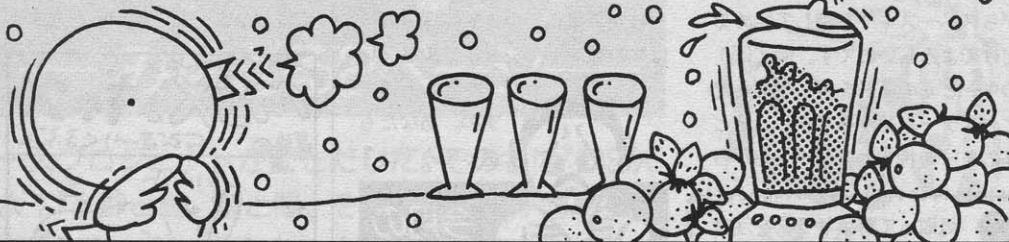
●今月のリレー小説はフォーマット林の作品です

リレー小説〔2〕疑惑のMSX

それは奇妙な光景とした。死体の歯と歯ぐきの間に、つまようじがブッスリ刺さっていたんどす。手えには、なんだかイヤラシー本を持ってました。SM、SOM……あらら、MSXマガジンどすか。かなわんわー。(つづく)

田中パンチ先生による――なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ!

今月号からモノクロページに引っ越したのであります。こちらのほうが、家賃が安いのであります。モノクロになりましても、変わらぬごひいき、よろしくお願いいたします。さて、今回は、カッコイイ音について、です。とても抽象的な表現なんですけども、そこがまあ説明のしがいがあるというところ、です。

第9回 いろいろなレベルで、いい音を考えてみる

お好みの音で

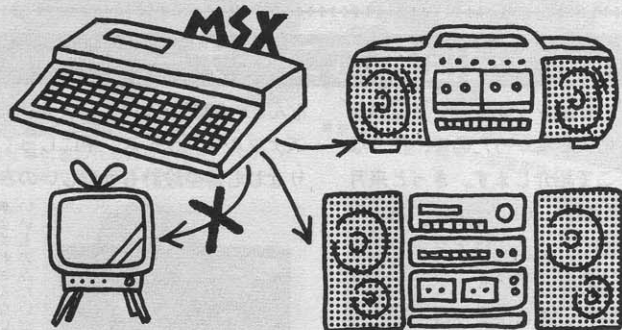
うおー、うおー、Mマガの体裁が変わった瞬間に、Mピヨが、モノクロページに移行してしまったのだ。まあ、そうむりやり、総天然色のページに固執するわけではないのですが、まあ、討議の結果、Mピヨはモノクロでもよいのではないか？　とまあ、なったわけなのです。リストも載ってるコーナーだしね。この展開を逆手にとって、ほんじゃあこれから、音楽関係のプログラムリストを増やしてやろうかい！　とも考えておりますので、このモノクロ展開にも、期待しておいてほしいのだ。

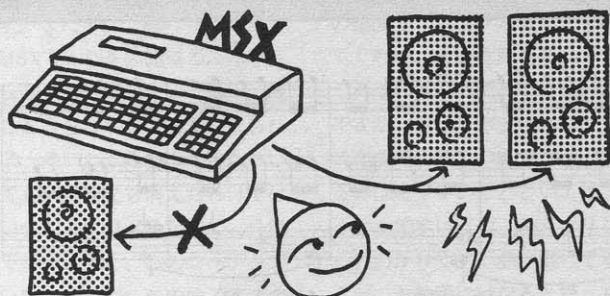
さて、こうなった今回は、今までの回でもすこしずつお話ししてきたことを、まとめてみたいと思います。なにをか？　よい音で楽しむ、よい音を作り出す、ということについてです。今回は具体的に追究してみますですよ。

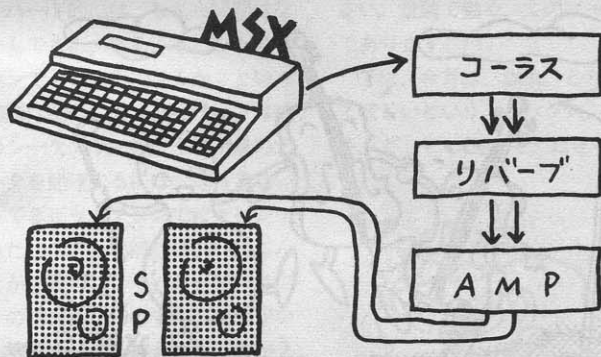
それから、のちほど、みなさまから寄せられたご質問にお答えしてみようではないか、とも考えておりますけど、まあ、最後まで読んでもらえれば、わかることか、それは、はははのは。

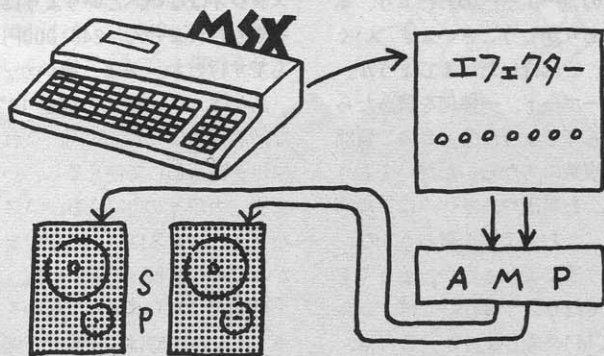
さて、みなさんのMSXは、何に接続されてますか？　もちろんモニターですね。いわゆるテレビ。どんなテレビですか？　普通の？　え？　あなたはAVテレビってやつですか？　すごいなあ。最近ではビデオデッキのハイファイ化もかなり進んできているようなので、新製品の大型テレビは、競って音がいいですよ！　ということをアピールしているみたいです。

そうなんです。オーディオ・ビジュアルのオーディオ部分にかなりのパワーがかかってきているのは事実です、ゲームでも。再三いってきておりますが、FMPACの売れ行き、MSXの新作ゲームのFM音源対応の進展が、そのオーディオ部分のステップアップの現われとなっているわけです。それでは、そのステップアップを、実際に実験してみようではありませんか？ちょっと、MSXマシンを移動したり、ステレオの配線を変えたりしたりしなきゃいけないけれども、どれだけ音が変わるかを、身をもって、というか、耳をもって体験してみてほしいんですよ。

まず、ステップ1。テレビやモニターの内蔵スピーカーから、脱却いたしましょう。これは、簡単な配線変更だから、きわめてお手軽です。MSXマシンのオーディオアウトを、大型ラジカセやステレオのラインインに接続するだけです。AUX IN(オギジャロインと私は呼んでいるが、本当の専門用語ではなんと読めばいいか知らないんですよ）とか書かれている端子でもいいですよ。補助入力端子のことですね。

テレビ、モニターのスピーカーからの、ステップアップ。これだけでMSXの音は、グレードアップ。せっかく、ゲームがFM音源化されてきているのに、それを聞く機器にもぜひ、気を配ってやりたいところ。最近の大型ラジカセはかなり音質を重視しているので、いい音出してくれますよ。

➔解説図その2⬅

スピーカーの極性を反転させて、疑似ステレオ化の実験をしてみよう。でも、この実験は恒久的なものにはなりえないので、本格的にステレオ化をめざす人は、組み立てキットのステレオボックスなどを利用して、より臨場感のある音に仕上げましょう。3,000円ぐらいから、キットが売られているよ。

➔解説図その3⬅

楽器のエフェクターなどを接続してみる。コーラスというのは、音に厚みを増すための、リバーブとは残響音を得るためのエフェクター。このふたつは、自宅録音で、デモテープを作るときなどにも、絶対欠かせない必需エフェクターなのだ。キーボードを弾く人なら必ず持ってるよね!?

➔解説図その4⬅

コーラス、リバーブに加えて、デジタルディレイ、グラフィックイコライザー、などがあればもう音は完璧。というか、自宅録音派シンセ野郎のキミなら、以上の4つのエフェクターは、やっぱり持っていたいよね。MTRに加えてその4種の神器で、かなりプロに近い音作りが可能となるわけだから。

きらめくリズム!

さて、続きです。あ、配線を変更するときは、くれぐれも電源を切って、ボリュームを絞り切った状態で実行してください。スピーカーをとばしたり、アンプがいかれちゃったりしてしまわないように。さて、接続完了、音を出してみましょう。テレビに付いているスピーカーは、ヘボい。どれほど、その音質に差があるかは、この簡単な実験でわかるでしょう。オレんチのテレビはサラウンドなんだよーだって? だから、今ここでは、一般的なお話なんだってば。

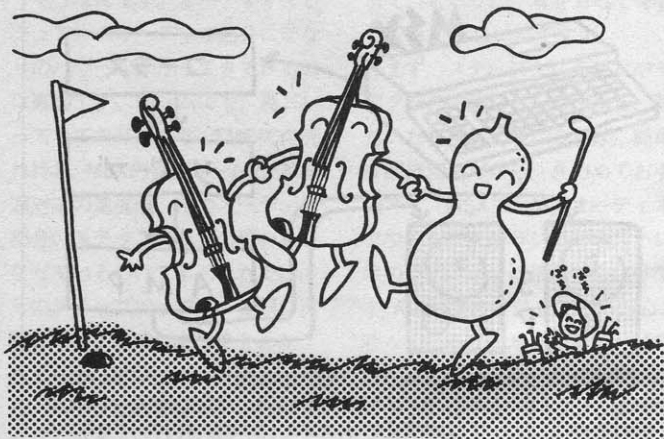
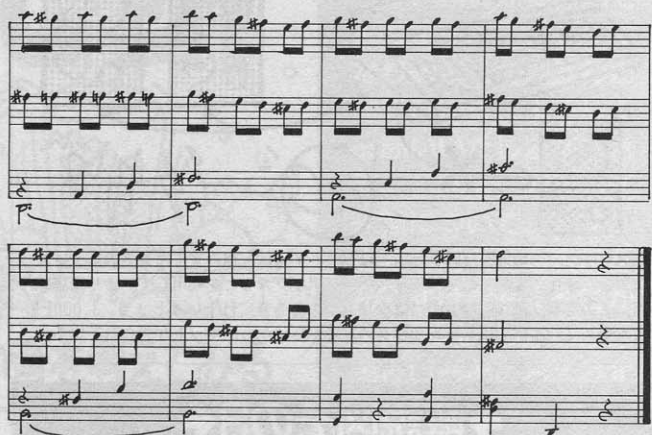
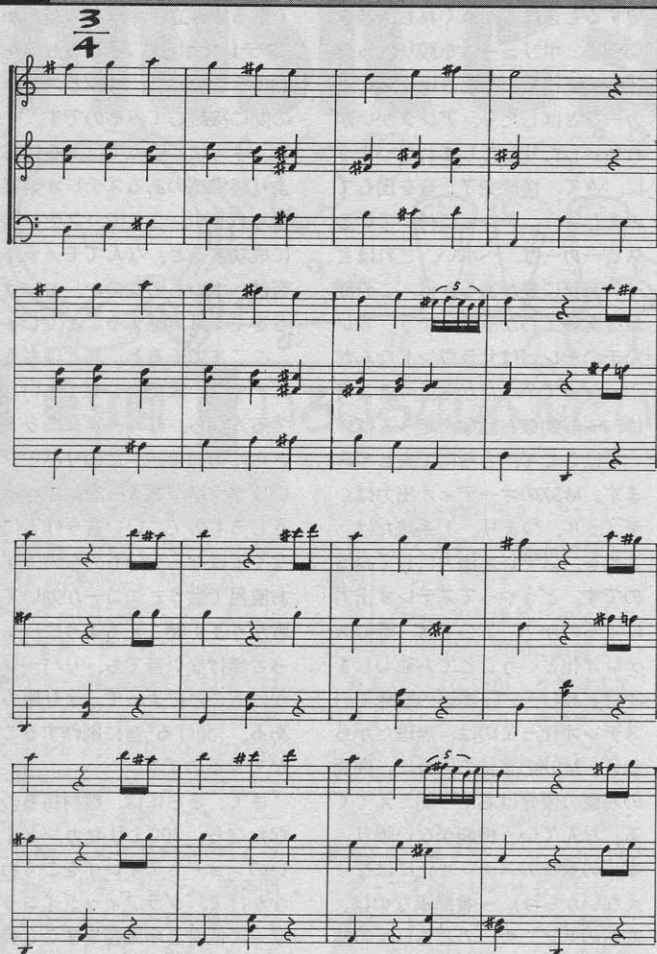
ではここで、さらに工夫してみます。MSXのオーディオ出力は、モノラル、つまり、1系統だけ。これを、ステレオ出力にしてみるのです。どうやってステレオ出力にするのか? ここでは、疑似ステレオ化ということでお話ししますけどね(だって、本当の意味でのステレオ化ってのは、無理だからねえ。MSXの本体の中身に、画面の右側の爆発は右から聞こえてくる、なんていう機能がない限り、本来の意味のステレオ化にはなりえないからね)。一番簡単なのは、左右のスピーカーのどちらかの極性を変えてやるという方法。左右のスピーカーからは、位相が180度ずれた音が出てくるので、その中央で音を聞くと、確実にモノラルとはちがった広がりの音がする。

さらに、発展させるなら、電子パーツなどを置いているお店によくある組み立てキットのなかから、〝ステレオボックス〟なるものを探して、自作して、MSXとステレオの間に接続してみるのです。すると、さらに、疑似ではあるにしろ、より臨場感のあるステレオ効果が得られます。ここで、ステレオ化に成功すると、なんてモノラルの音はヘボいものなのか、ということをキミは実感することでしょう。

ここまでくると、あとはもうマニアック。家でシンセでもいじってる人なら、リバーブユニットをさらに追加接続。このリバーブというヤツは、もう一家に1台というしろもので、いい音を作るにはなくてはならないものなのです。お風呂で歌うとエコーが効いて、歌がうまく聞こえるように、ちょっと情けない音でも、リバーブをかけることによって、より厚みのある、〝聞ける〟音に創作することができるのです。

さて、さらには、機材持ちのあなたなら、200ミリセカンドぐらいのショートディレイをごくわずかかけて、グラフィックイコライザーで低音と中高音をすこし持ち上げてやったりすると、もうゲームセンターのゲームも腰を抜かしてしまうような〝激音〟が飛び出してくることでしょう。本当だよ。

結晶のダンス

ゆったりと、雪の結晶が踊りながら落ちてくる、そんなイメージをこの曲から持ったのは、私だけでしょうか？　みなさんの感受性は、いかがかな？

POPOさんのお言葉

さて今回の曲は、格調高く、かといってクラシッククラシックはしていない感じで作ってみました。音色は、ハープシコードでもいいかもしれないし、グロッケンのような音でもいいかもしれないし、もしかすると、パイプオルガンのような音でもいかもしれません。できれば、余韻がすこし長いめのショートディレイをかけて聞いてもらうと、とってもいい雰囲気なんだけどもね。エフェクターを持っていなくても、プログラム上でみんなよくやる、〝ほんのすこしだけ同じ音をずらしてやる技〟で、エコー効果を出してやってもいいかもね。譜面のデータを入力したあと、音色を変更してやるのも、とってもおもしろいことだわ。

あそうそう、最近、私の顔を出せー、というおたよりをいくつかいただいてるようなんですけどね、まあ、それは、またなんかの機会にということで、かんべんしてください。あ、いっときますけど、私、POPOさんは、本当にいる、実在の人物ですからね。疑わないように！　では、また来月ね。

ご質問がいくつか

このコーナーへのおたより、本当にありがとうございます。いくつか、ご紹介いたしましょうか。

「キーボード、一体何を買ったらいいんでしょうか？」、このご質問は、複数の方からいただいております。お年玉や、冬休みにアルバイトしたお金で何を買おうかな、という感じでしょうか。そうですね、やはり、予算が許せば、コルグの〝M1〟でしょうか。これは、もうレコーディングの必需アイテムといっても過言ではないです。その昔（といっても、今でもそうなんですけど）DX-7のないスタジオはない、といわれたように、あともうしばらくすると、M1のないスタジオはない、というようになるやもしれません。248,000円なんですけどね。ちと、高いか。

あとは、ローランドの〝D-10〟かな。お値段は128,000円。これも、マルチ音源として使えるし、いいです。カワイの〝K1〟も、コストパフォーマンスはいいと思いますが。軽いし。99,800円です。

MIDIでつないで、同期ものをめざす人なら、やはりマルチ音源のものを求めたほうがよいでしょうね。今あげた3つは、どれもマルチ音源のものです。M1なんか、シーケンサーまで、入ってますよ。

さらにしつもーん

まだまだ、質問が寄せられています。まだまだご紹介いたします。

MSXでMIDIをの話はどこにいってしまったのですか？　あー、痛いところをつかれてしまいました。え？　痛いところをつかれたといっても、別に立ち消えたわけではないのです。何ヵ月か前に、今動いてまっせーと、このコーナーで書いたのですか、その件ですよね。そうなんですよ。私もなんとかしたいと、あれこれ水面下で活動はしているんですよ。しかし、これがビジネスとなると、やはり商品化にはいろいろな障害がありましてねえ。

ハード的には、なんら問題はないんですよ。まあ、8ビットのマシンでどこまでできるか、という問題は別にしてね(やはり、プロ機のシーケンサーのように大量のデータを処理するには、はっきりいって8ビットマシンではキビシイみたいです)。ソフト的にも、なんとかなるでしょう。あと問題は、その市場性なんですね。定価がいくらになって、何台売れるのか？　ここなんですよ。ここいらへんの兼ね合いを、どう調整していくか。その結果は、もうしばらくお待ちいただきたいと。そういう、ことなんですよねえ。ほんと、お願いしますよ、ハードメーカーさん。Mマガは、大協力いたしますんですけど。このMSX2+の人気の勢いをかりて、MIDIを再燃させたいものです。FMPACもあることですし。

それから、ゲームミュージックの譜面とプログラムデータを載せてくれー、という声も多いです。これは、検討してみても、いいんですが、やはり本当はオリジナルの楽曲でやりたいんですね。載せるのはたやすいことといえば、そうなんですけどね、毎月オリジナルのわかりやすい曲が載ってるほうが、お勉強にはなると思うんですが、その点はいかがでしょうか。

リクエストがあまりに多いようなら、掲載いたしましょうか。モノクロのページだと、リストが長くなっても、掲載できますから。リクエスト、ご意見、お寄せください。世論で動く、このコーナーであります(?)。

では、今月は、以上。とりあげて欲しいというトピックス、ネタを、どしどし送ってください。

おたより、ほしい

埼玉県の佐藤公一郎クン、岩手県の今松憲一クン、東京都の米木武クン、デモテープありがとう。聞かせてもらっていますよ。もうすこし、機が熟したら、以前の予告どおりデモテープ大募集大会をいたしましょう。もうちょっと、待っててくださいませ。また、今月の課題曲に挑戦というキサク(?)なお方のFM音源用のプログラムも、ディスクにセーブしてじゃんじゃんお寄せください。採用作品には、規定の原稿料を！

〒107-24
東京都港区南青山6-11-6
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
むじくぴよぴーよ　係まで

課題曲のリストだー

```
10 SCREEN0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@14,@16,@16,@9,@9)
40 PLAY #2,"T150L4V13","O5T150L4V10","O4T150
L4V10","O3T150L4V12","O2T150L4V12O3"
50 '
100 A$(0)="O5G-GAGG-E"
110 A$(1)="DEG-E2R4"
120 A$(2)="DEL20D-DD-<B>D-L4DR4A8A-8"
130 A$(3)="AR4B8B-8B>R4D-8D8"
140 A$(4)="<AGEG-R4A8A-8"
150 A$(5)="AR4B8B-8B>D-D"
160 A$(6)="<AGL20EG-EDED4R4L8G-G"
170 A$(7)="AA-AA-AA-BAGG-EG-"
180 A$(8)="GG-GG-GG-AGG-EDE"
190 A$(9)="DD-DD-DD-GG-EDD-D"
200 A$(10)="BAGG-ED-D2R4L4"
210 '
220 B$(0)="DEDEDD-"
230 B$(1)="<B>D-DD-2R4"
240 B$(2)="<BBAAR4>G-8F8"
250 B$(3)="G-R4G8G8GR4G"
260 B$(4)="EED-DR4G-8F8"
270 B$(5)="G-R4G8G8GGG"
280 B$(6)="EED-<A>R4L8DE"
290 B$(7)="G-FG-FG-FGG-EDD-D"
300 B$(8)="EE-EE-EE-G-EDD-<B>D-"
310 B$(9)="<BB-BB-BB->EDD-<BB-B"
320 B$(10)=">GG-ED<GGG-2R4L4>"
330 '
340 C$(0)="ABABAG-"
350 C$(1)="G-GAG2R4"
360 C$(2)="G-GGG-R2"
370 '
380 D$(0)="DEG-GAB-"
390 D$(1)="B>D-D<<A>AG"
400 D$(2)="BG<A>D<DR4>"
410 D$(3)="R4DR2GR4"
420 D$(4)="R4AR2>DR4<"
430 D$(5)="R2GG-R2"
440 D$(6)="R4<A>DG-2."
450 D$(7)="R4EA>D-2."
460 D$(8)="R4<G-B>D2."
470 D$(9)="<GR4AG-R2"
480 '
490 E$(0)="DAR4G>DR4"
500 E$(1)="<A>ER4DAR4<"
510 E$(2)="<AR4A>D<DR4"
520 E$(3)="D2.D2."
530 E$(4)="A2.A2."
540 E$(5)="B2.B2."
550 E$(6)="GR4G>D<DR4"
560 '
1000 PLAY #2,A$(0),B$(0),C$(0),D$(0)
1010 PLAY #2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(1)
1020 PLAY #2,A$(0),B$(0),C$(0),D$(0)
1030 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(2),D$(2)
1050 PLAY #2,A$(3),B$(3),C$(3),D$(3),E$(0)
1060 PLAY #2,A$(4),B$(4),C$(3),D$(4),E$(1)
1070 PLAY #2,A$(5),B$(5),C$(3),D$(3),E$(0)
1080 PLAY #2,A$(6),B$(6),C$(3),D$(5),E$(2)
1090 PLAY #2,A$(7),B$(7),C$(3),D$(6),E$(3)
1100 PLAY #2,A$(8),B$(8),C$(3),D$(7),E$(4)
1110 PLAY #2,A$(9),B$(9),C$(3),D$(8),E$(5)
1120 PLAY #2,A$(10),B$(10),C$(3),D$(9),E$(6)
1130 GOTO 1000
```

ハードウエア事始めPartII

それじゃ製作にとりかかりましょう

⬆さあ、もうすぐ完成だ。配線に間違いがないか、慎重にチェックしようね。

ビデオスキャナーの動作について

さて、147ページから引き続いて、ビデオスキャナーの製作を進めるとしましょう。今までの説明で、だいたいどのようなシステムになるか、全体像はつかんでもらえたと思います。ここからは、より詳しいことや、製作するにあたっての注意すべき点などを、取り上げていきます。

それでは、実際の製作にとりかかる前に、このビデオスキャナーの動作について、もう少し詳しく説明することにしましょう。

147ページでふれたように、MSXのアナログRGB信号は、色の情報であるRGB信号と、どの位置に表示したらよいかという、同期信号とで構成されています。また、ビデオカメラなどから送られてくるビデオ信号は、その2つの情報が、ある一定の規則にもとづいて、1つにまとまっていることもお話しましたね。

この2つの信号の構成が違っているため、映像を取り込むには、送られてきたビデオ信号をMSXで処理しやすいようにRGB信号と同期信号とに分離してやる必要があります。この動作をする部分は、'88年12月号では市販のRGBコンバータを利用しました。

そして、2つに分離した信号を処理していきます。この作業は、同期信号でタイミングをとりながら、RGB信号をそれぞれのA/D(アナログ/デジタル)コンバータで、デジタル信号に変換していくわけです。今回、使用する富士通の基板FM77-413は、先ほどのRGBコンバータと、このA/Dコンバータを内蔵した物になります。これで、製作や調整の難しい部分が減ることになりました。

最終段階として、そのデジタル信号に変換したデータをMSXに取り込んでいき、これを画面全体にわたって繰り返していくことで、映像の取り込みが終了になります。

部品一覧

IC	8255	×2
	LM1881N	×1
	74ALS688	×3
	74ALS161	×4
	74ALS74	×1
	74ALS32	×2
	74ALS04	×1
	74HCU04	×1
抵抗	75Ω	×1
	10KΩ	×5
	680KΩ	×1
	1MΩ	×1
コンデンサ	40pF	×2
	0.1μF	×2
水晶	21.47727MHz	×1
その他	DIPSW 5P	×1

必要な部品を用意してください

ここで、ビデオスキャナーで使用する部品について説明します。必要な部品を左の一覧表にまとめました。見てもらえばわかると思いますが、この表にあげてあるのは、いわゆる部品だけで、実際にはほかにプリント基板、コネクタ、線材などが必要です。

また、今までに何度も出てきたように、RGBコンバータやA/Dコンバータの働きをする市販のボード、ビデオデジタイズカードFM77-413を用意してください。

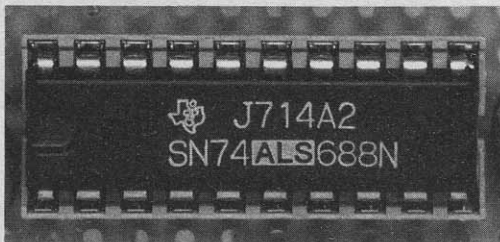
プリント基板ですが、146ページの完成写真を見てもらうと、よくわかるんですけど、MSXのスロットに差し込むインターフェイス部分のものと、ビデオスキャナー本体を乗せるものの、2枚が必要です。MSXのスロットに差し込む基板は、もちろんMSXのスロットに合う大きさのものを買ってきてください。これは、MSX用としてパーツ店で売っています。

ビデオスキャナーの本体を乗せる基板は、全部の部品が乗る大きさであれば、どのようなものでもかまいませんが、デジタル回路用の電源の配線がしてあるものが便利でしょう。

コネクタは、ビデオデジタイズカードをビデオスキャナーの基板に接続するためのものです。このコネクタは、富士通の拡張ボード用として売られていますので、それを利用してください。もし、そのコネクタが手に入らない場合は、直接、基板にハンダ付けをしても問題ありません。

また、ビデオスキャナーを構成する2枚の基板を接続する必要がありますが、この部分にもコネクタを使用しています。

さあ、これで準備OK。作り始めることにしましょう。

⬆8255だ。今回の製作では2個使用する。東京の秋葉原で、1個500円程度。8ビットの入出力に使える汎用的なICだ。

⬆74ALS688。秋葉原価格で、370円。8ビットの入力ポートが2つあり、その値が同じになったときにフラグを立てる。

回路図に関しての説明をしよう

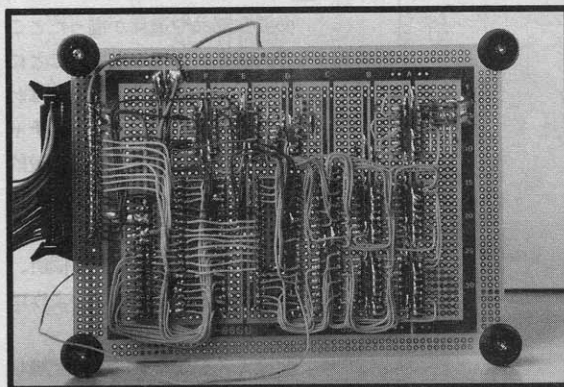
それでは、ビデオスキャナーの各部分の役割や動作について詳しく説明するとしましょう。回路図は176～177ページに掲載しているので、それを見てください。

左端にあるのが、MSXのスロットに差し込む部分。ここには74ALS688と74ALS32、74ALS04、およびディップスイッチが取り付けてあり、一つの基板を構成しています。ディップスイッチは、ビデオスキャナーのソフトの関係上、すべてONにしておかなければいけません。また74ALS688は、入力用のポートを2つ持つICで、両ポートに設定された値が一致すると、右下の端子P.AをLowにします。

この基板は、前にもいったようにビデオスキャナー本体とフラットケーブルでつながっています。

スキャナー本体では、8255が2つ使われていますね。8255というのは、ソフトウエア側の制御によって、3つのポートを入力用にも出力用にも使用できる大変便利なもの。2つのうち、177ページにあるほうは、ビデオデジタイズカードのA/Dコンバータによって、デジタル信号に変換されたRGB信号を読み取るのに使用しています。

もう1つの8255は、画面のどこのX座標を読み取るかという設定と、ビデオ信号のタイミング情報を受け取っています。ポートAとBに設定した値は、その上にある74ALS161のカウンタ値と比較され、一致したときにA/Dコンバータに命令を出し、デジタル変換をします。

そのカウンタである74ALS161は、画面の左端を描き始めるとリセットされ、21.47727MHzでカウントしていきます。ですから、8255に設定する値は、画面の左端から読み取りたい点までの、移動に要する時間を設定したのと同じことになりますね。

右端にあるのが、ビデオデジタイズカード。入力されたビデオ信号は、RGB信号と同期信号に分解され、ここから、A/Dコンバータをとおして、R、G、Bそれぞれの信号が出力されます。このとき注意してほしいのは、カードから出ている信号は6ビットだということ。そのため、8255側で下位2ビットをGNDに落としています。また、カード側の＋12Vは、MSXとのインターフェイス部から取っています。

LM1881というICには、ビデオ信号を直接入力していて、そこでタイミング情報を得ます。これは、ビデオデジタイズカード側の出力には、同期信号がないためです。ここでは、VSYNC(垂直同期）という信号を作っています。これはビデオ信号の中の、1画面分の画像データの始まりを表わすもので、これをソフト側でチェックして、カウンタに値をセットするタイミングを取っています。

またBF信号は、画面の左はしを描き始めたことを示し、FM77-413から直接取り出しています。

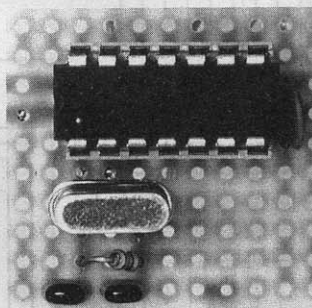
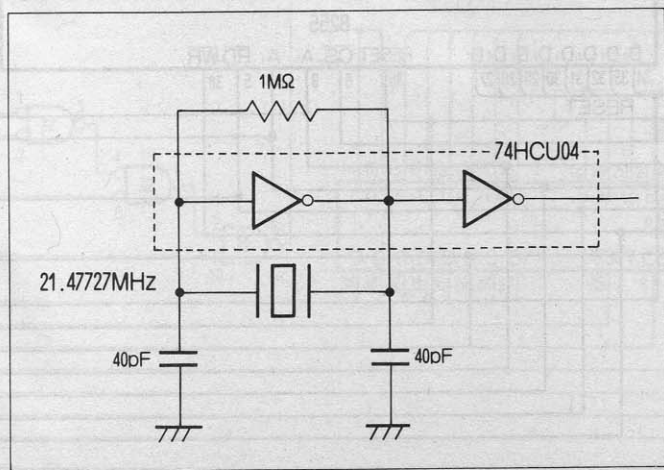
とまあ、ザッとひととおり駆け足で眺めてきましたが、ボンヤリとでも、理解の手助けになればいいんですけど。

⬆ていねいに配線を行なうと、ミスが減るはずだ。

オシレータの代わりだ！

ビデオスキャナーを製作する際に問題になるのが、21.47727MHzのオシレータが手に入りにくいこと。そのため、この部分を水晶を用いて、自作することにしました。

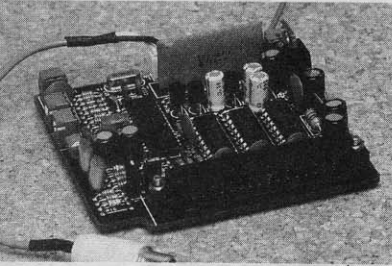
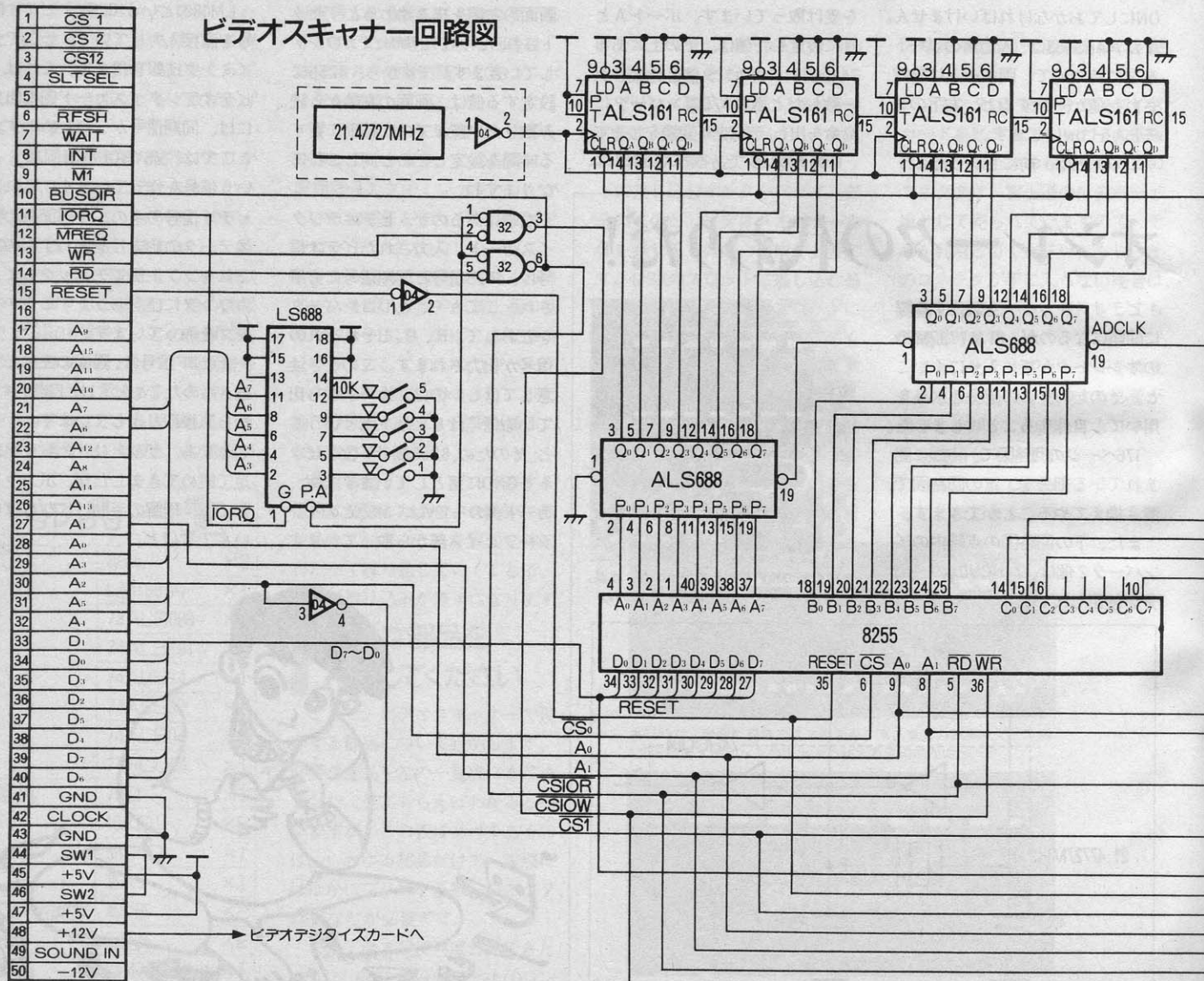
176ページの回路図で、点線に囲まれている部分を、下の回路図で置き換えてやることができます。

また、下の回路図の点線内のインバータ2個は、74HCU04の一部分を使用しています。

⬆中央部の楕円形をしているのが、水晶。その下にコンデンサや抵抗が見えるね。

製作の仕方と注意すべき点

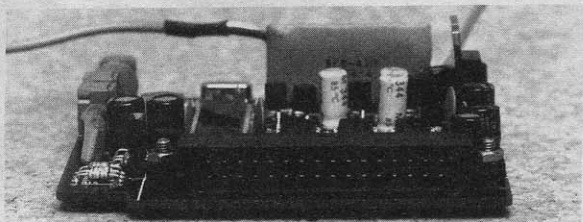
必要な部品や道具が揃ったところで、いよいよ組み立てることにします。回路図を見てもらえばわかると思いますが、ゴチャゴチャと込み入っている部分は、比較的少ないほうです。ですから製作すること自体は、さほど難しくないでしょう。ただ、配線する個所、本数が多いので間違えないようにしてください。

配線ミスをなくすには、配線したあとでチェックをするより、チェックしながら配線したほうがいいと思います。その一例として、まず回路図のコピーをとって、配線を終了したところを蛍光ペンなどで印をつけて消していく、という方法もありますね。これだと確実でしょう。まあ、要するに間違えなければいいので、自分のやり方で慎重に進めてください。

ところで、この回路図には載っていませんが、IC2個につき1個ぐらいの割合で、0.1μF程度のコンデンサをICの近くに取り付け、+5VとGNDラインのあいだに接続しておいてください。ここでは、ICがかなり高速に作動することで、電圧の変化が起こります。これをコンデンサで補い、発生するノイズを抑えて、安定させるために必要になってきます。

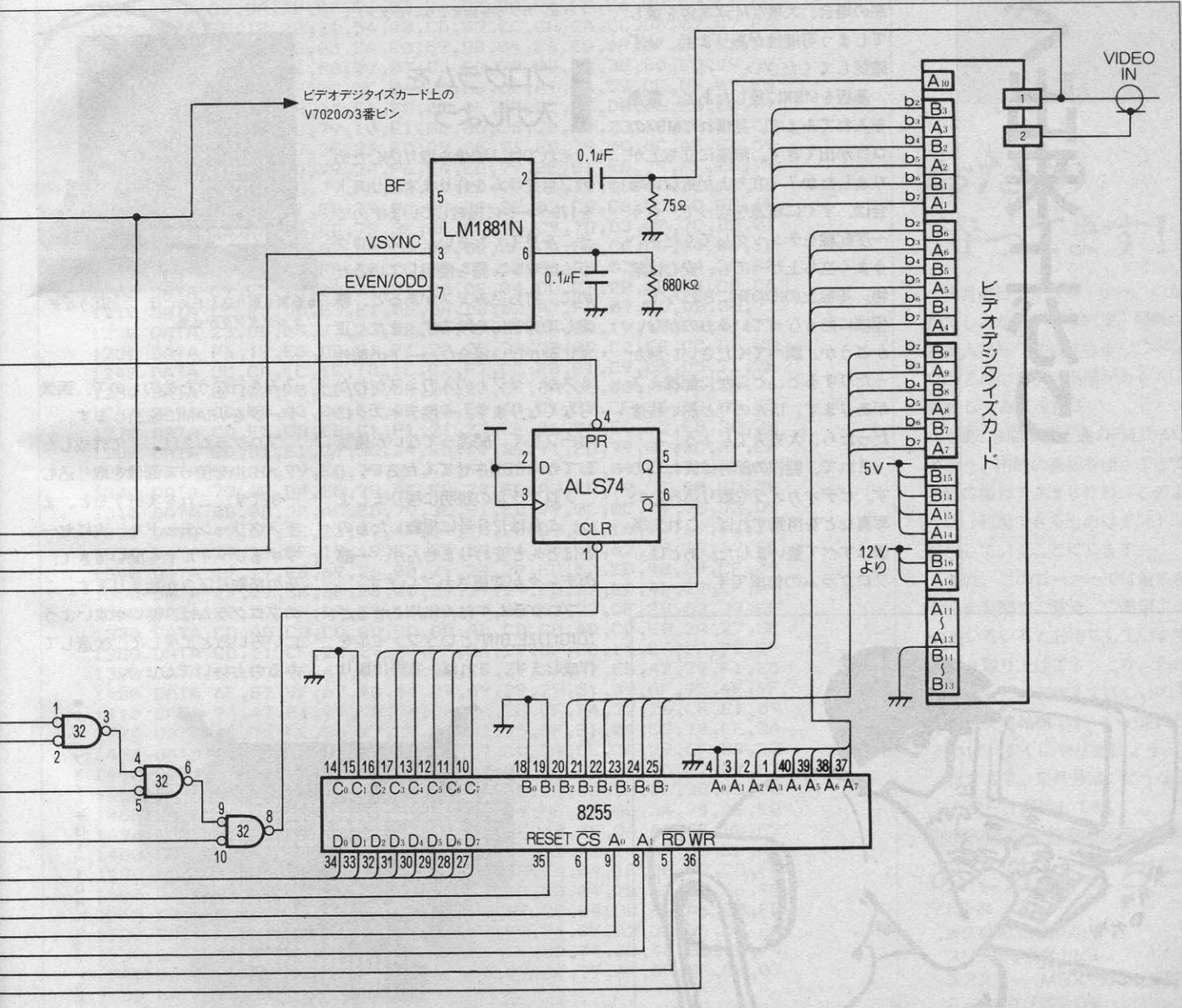
さて、配線をすべて終えても、あせってはいけません。正しく線がつながっているか、もう一度チェックしてください。念には念を入れる、ということですね。スロットに差し込んで、電源を入れるのはそれからです。

☗写真上部にVIDEO INがある。

RGB信号について

このビデオデジタイズカードは、RGBそれぞれの信号を6ビットで出力しています。このため、受ける側の8255では、下位2ビットをGNDに落として調整します。

右の表で、どのピンがどの信号に対応しているかをまとめてみたので、回路図とともに、参考にしてください。

⬆ビデオデジタイズカードのインターフェイス部分。RGB信号を出力する。

ビデオデジタイズカードの出力信号線

ピン番号	信号名
A−1	ADDTBH
A−2	ADDTBH2
A−3	ADDTBH3
A−4	ADDTRH
A−5	ADDTRH2
A−6	ADDTRH3
A−7	ADDTGH
A−8	ADDTGH2
A−9	ADDTGH3
A−10	GSFTCK
A−11	SG
A−12	SG
A−13	SG
A−14	+5V
A−15	+5V
A−16	+12V

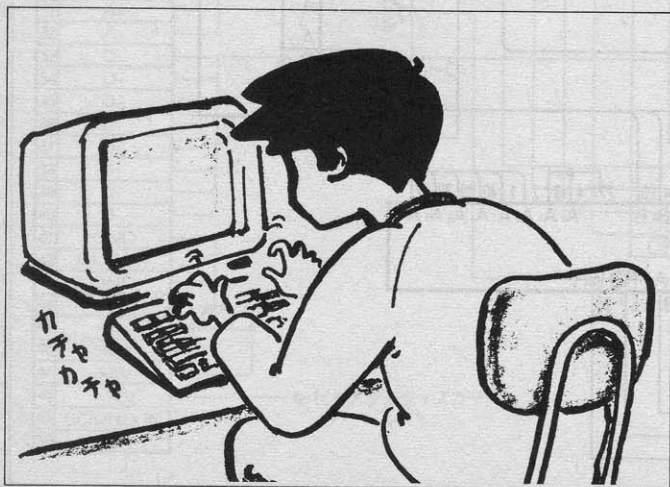
ピン番号	信号名
B−1	ADDTBL
B−2	ADDTBL2
B−3	ADDTBL3
B−4	ADDTRL
B−5	ADDTRL2
B−6	ADDTRL3
B−7	ADDTGL
B−8	ADDTGL2
B−9	ADDTGL3
B−10	NG
B−11	SG
B−12	SG
B−13	SG
B−14	+5V
B−15	+5V
B−16	+12V

さあ、もうすぐ出来上がり

最終チェックを忘れずに

さて、ここまで出来上がれば、最後のチェックをやりましょう。配線の間違いはないか、ハンダ付けの不良部分はないかなど、調べてみてください。

これで大丈夫、すべて間違いなしと確信したら、MSXのスロットに差してみます。あっ、その前にインターフェイス部分の基板にあるディップスイッチを全部ONにしてください。これを忘れると、最悪の場合、大事なMSX本体を壊してしまう可能性があります。必ず確認してください。

基板をMSXに差したあと、電源を入れてみます。見慣れたMSXのロゴが出てきて、無事に立ち上がりましたか？　立ち上がらない場合は、すぐに電源を切って、もう一度配線をチェックしてください。うまく立ち上がっても、安心は禁物。基板上のICの背にさわって、極端に熱くなっているものがないかどうか、調べてください。熱かったりすると、どこかに配線ミスがあります。ほんのりと熱い程度だったら、大丈夫でしょう。

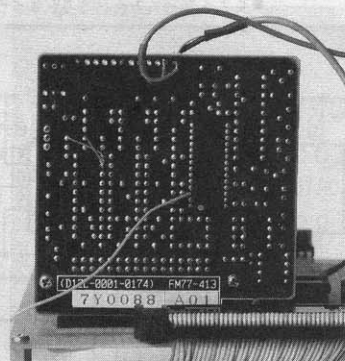
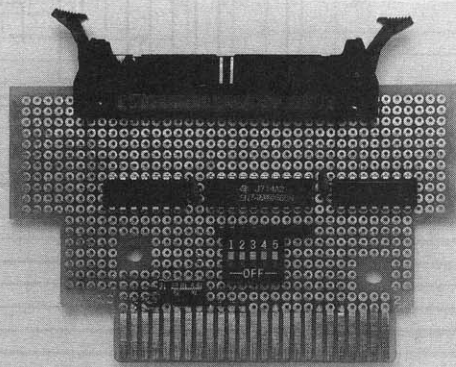
これで、製作の部分は終わりです。ビデオカメラや取り込みたい写真などを用意すれば、これで準備はすべて整いました。あとは、プログラムの作成です。

⬆ビデオカメラを使って写真を取り込んでいる。カメラを固定しないとダメだ。

プログラムを入力しよう

それでは、映像を取り込むためのプログラムを作ります。リストを179ページに掲載していますので、そこを見てください。このプログラムはマシン語を使用しているために、打ち込みミスがあると、暴走して非常に危険です。また、正常に動かない場合にハードの製作ミスか、ソフトの入力ミスかわからなくなります。一度ディスクにセーブして、間違ってないか確認してからRUNさせてください。

プログラムの説明に移りましょう。これは12月号に掲載したものとほとんど変わりませんが、一部のデータが変更されています。

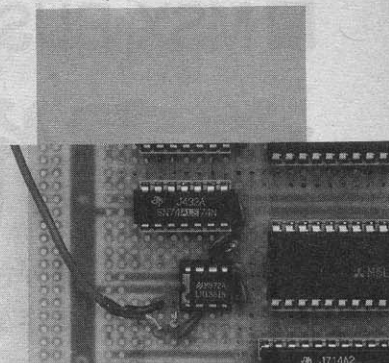
プログラム１は、RUNさせると、〝DIGITIZE.BIN〟というファイルを作成します。これは、実際に取り込みを行なうためのもので、画像データをVRAMに転送します。

プログラム２は、１で作成したファイルを使って画像を取り込む一例です。これを実行すると、まずスクリーンモードを、次にセーブするファイル名を聞いてきて、その後取り込みが始まります。このプログラムは、使いやすいようにいろいろと工夫して、改造してみるのもいいでしょう。

⬆動画を取り込むためには、このようなデジタルアダプタが必要。

⬆ディップスイッチはすべてONになっているかな。

■プログラム2

```
10 CLEAR100,&HCC00:BLOAD"DIGITIZE.BIN"
20 DEFUSR=&HCC00
30 INPUT "SELECT SCREEN MODE  1)SCREEN 8  2)SCREEN 12 ";I
40 IF I<>1 AND I<>2 THEN 30
50 SC=8-(I=2)*4:INPUT "FILE NAME ";NA$
60 SCREEN SC:A=USR(0):E$=RIGHT$(STR$(SC+100),2)
70 BSAVE NA$+".S"+E$,0,&HD3FF,S
```

■プログラム1

```
1000 CLEAR 100,&HCC00
1010 AD=&HCC00
1020 READ A$:IF A$="*" THEN BSAVE"digitize.bin",&HCC00,AD
-1,&HCC00:END
1030 POKE AD,VAL("&h"+A$)
1040 AD=AD+1:GOTO 1020
1050 DATA F3,3E,89,D3,03,3E,9B,D3,07,3A,06,00,4F,0C,CD,B8
1060 DATA CC,3A,2D,00,FE,02,38,08,3A,FA,FF,E6,08,C2,F1,CC
1070 DATA E5,1E,00,21,54,00,CD,83,CC,CD,CA,CC,DB,02,A7,FA
1080 DATA 2C,CC,DB,05,E6,E0,57,DB,04,E6,E0,0F,0F,0F,B2,57
1090 DATA DB,06,E6,C0,07,07,B2,ED,79,0D,0D,3E,B0,ED,79,3E
1100 DATA AE,ED,79,0C,0C,06,D3,DB,02,A7,FA,57,CC,DB,05,E6
1110 DATA E0,57,DB,04,E6,E0,0F,0F,0F,B2,57,DB,06,E6,C0,07
1120 DATA 07,B2,ED,79,10,E1,0D,0D,23,23,23,23,1C,C2,26,CC
1130 DATA FB,E1,C9,3E,24,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED,59
1140 DATA ED,79,ED,79,3A,F6,FA,ED,79,3E,01,ED,79,AF,ED,79
1150 DATA 3E,D4,ED,79,AF,ED,79,ED,79,ED,79,0D,0D,3E,AC,ED
1160 DATA 79,3E,91,ED,79,0C,0C,C9,3E,02,CD,C3,CC,ED,78,1F
1170 DATA 38,FB,AF,ED,79,3E,8F,ED,79,C9,7D,D3,00,7C,D3,01
1180 DATA DB,02,0F,D2,D0,CC,DB,02,0F,DA,D6,CC,DB,04,06,1B
1190 DATA DB,02,A7,FA,E0,CC,DB,04,10,F6,DB,02,E6,04,20,E0
1200 DATA C9,E5,1E,00,21,54,00,0E,04,DD,21,2B,CF,D5,CD,CA
1210 DATA CC,E5,DD,E5,E1,06,D4,DB,02,A7,FA,07,CD,DB,06,77
1220 DATA 23,DB,05,77,23,DB,04,77,11,0A,00,19,10,E9,11,13
1230 DATA F6,19,E5,DD,E1,E1,23,23,23,23,0D,C2,FE,CC,D1,CD
1240 DATA 3C,CD,1C,1C,1C,1C,C2,F7,CC,FB,E1,C9,E5,D5,21,2B
1250 DATA CF,CD,F5,CD,D1,D5,21,23,CF,3A,06,00,4F,0C,CD,74
1260 DATA CD,ED,A3,00,ED,A3,00,ED,A3,21,37,CF,3E,D3,F5,C5
1270 DATA CD,F5,CD,EB,C1,F1,21,23,CF,06,04,ED,B3,EB,3D,20
1280 DATA ED,D1,E1,C9,3E,24,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED
1290 DATA 59,ED,79,ED,79,3A,F6,FA,ED,79,3E,04,ED,79,AF,ED
1300 DATA 79,3E,D4,ED,79,AF,ED,79,ED,A3,ED,79,3E,B0,ED,79
1310 DATA 0D,0D,3E,AC,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,C9,7E,23,D9
1320 DATA 47,D9,7E,23,D9,4F,D9,7E,23,D9,58,16,00,69,62,29
1330 DATA 29,19,5F,19,19,E3,E5,59,16,00,68,62,29,29,19,5F
1340 DATA 19,19,EB,69,26,00,29,29,29,ED,52,ED,4B,29,CF,09
1350 DATA 22,29,CF,6F,26,00,29,29,29,ED,52,ED,4B,27,CF,09
1360 DATA 22,27,CF,D9,C9,11,00,00,ED,53,27,CF,ED,53,29,CF
1370 DATA CD,AD,CD,CD,AD,CD,CD,AD,CD,CD,AD,CD,EB,2A,27,CF
1380 DATA CD,11,CF,22,27,CF,F5,2A,29,CF,CD,11,CF,22,29,CF
1390 DATA 6F,87,9F,67,4D,44,29,29,29,29,A7,ED,42,29,F1,E5
1400 DATA 6F,87,9F,67,4D,44,29,09,29,29,C1,09,AF,95,4F,9F
1410 DATA 94,47,E1,09,CD,74,CE,3A,28,CF,B4,32,26,CF,E1,09
1420 DATA CD,74,CE,3A,27,CF,B4,32,25,CF,E1,09,CD,74,CE,3A
1430 DATA 2A,CF,B4,32,24,CF,E1,09,CD,74,CE,3A,29,CF,B4,32
1440 DATA 23,CF,EB,C9,CB,7C,28,03,26,00,C9,C5,7C,87,87,87
1450 DATA 4F,06,00,7D,21,99,CE,09,4E,23,46,23,BE,38,03,0C
1460 DATA 10,F9,79,87,87,87,67,C1,C9,FF,05,00,3A,74,AE,E8
1470 DATA FF,04,04,22,5C,96,D0,FF,FF,08,05,0A,44,7E,B8,F2
1480 DATA FF,0D,04,2C,66,A0,DA,FF,FF,11,05,14,4E,88,C2,FC
1490 DATA FF,16,04,36,70,AA,E4,FF,FF,1A,04,1E,58,92,CC,FF
1500 DATA FF,1E,05,06,40,7A,B4,EE,FF,23,04,28,62,9C,D6,FF
1510 DATA FF,27,05,10,4A,84,BE,F8,FF,2C,04,32,6C,A6,E0,FF
1520 DATA FF,30,04,1A,54,8E,C8,FF,FF,34,05,02,3C,76,B0,EA
1530 DATA FF,39,04,24,5E,98,D2,FF,FF,3D,04,0C,46,80,BA,F4
1540 DATA FF,7C,CB,15,CE,00,4F,E6,07,6F,79,0F,0F,0F,E6,07
1550 DATA 67,79,C9,*
```

↑LM1881は、ビデオ信号から同期信号を取り出している。

おたより待ってます！

今月のビデオスキャナー、いかがでしたか？　ある程度、経験がある人ならラクに作れるんじゃないかと思います。自信がある人は、挑戦してみてください。

まあ、今回は富士通のFM77-413という、市販の基板を使うことで手軽に製作できましたね。このように、利用できるものはドンドン利用していくことにします。

また、このコーナーでは皆さんからの質問やご意見、ご希望、その他いろいろとお待ちしています。これを取り上げて！　とか、わからないんだけど教えてほしいの！　など何でも結構です。いい企画があれば、すぐにやりましょう。

はてさて、来月号は、どうなることやら。期待してね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

■MSX BUSINESS REPORT■

文書作左衛門（さくざえもん）

先月号で紹介した『はがき書右衛門』と、同じ時期に発売されたのが『文書作左衛門』。ユニークなネーミング自体に話題が集まってしまいそうだけど、どうしてどうして、ソフトの内容は本格的だ。今月はワープロソフトを徹底的にレポートしてみるぞ。

■ソニー
MSX2
6,800円
(2DD)

⬆写真1 ワープロをスタートしたところ。連文節変換なので、漢字変換もなかなか快適に行なえるぞ。

⬆写真2 文字サイズを指定するところ。メニューの中から選択すればいい。

➡写真3 こちらは文字装飾。けっこういろいろな機能が揃っているのだ。

現代に生きる右筆 文書作左衛門

昔"右筆(ゆうひつ)"という職業の人たちがいた。いったい何をしていたかというと、お殿様にかわって手紙を書いたり、まあ、秘書みたいな仕事をしていたわけだ。もちろん文章はうまくなくちゃいけないし、誤字などあったら打ち首もの。当然達筆であることも要求されたわけだね。

さて、このご時世、お殿様でないわれわれは、右筆なんてとても抱えられない。で、手紙を代筆してくれる人もなく、キタナイ字でヒンシュクをかうという寸法だ。

しかしあきらめることなかれ。現代の右筆、『文書作左衛門』の登場だ。6,800円と低価格ながら、イラストも扱える本格派ワープロソフト。さて、その実態はいかに！

MSX-JE対応のワープロソフトなのだ

ワープロソフトとひとくちにいっても、おおきく2つに分けることができる。ひとつは、本の原稿みたいに大きな文書をどんどん、バリバリ作るためのワープロソフト。とっても速くカーソルが移動し、作成している文書の内容に専念しながら、心地よく使えるものだ。もうひとつが、いろいろな大きさやさまざまな書体の文字、そしてイラストなんかを使って、楽しい"お知らせ"や"手紙"を作るのに便利なワープロソフト。

今回紹介する文書作左衛門は、どちらかというと後者の"表現力豊かでとっても楽しい"ワープロソフトに分類されるかな。

さて、文書作左衛門のパッケージには2枚ディスクが入ってくる。その中の1枚の"プログラムディスク"を、ディスクドライブにセットし、電源を入れてちょっと待っていると、難しいことなく文書作左衛門の文書作成の画面が登場する(写真1参照)。そうそう、このソフトを使うにはMSX-JEが必要だから、その点だけは注意してね。

まあ、とにかくワープロソフトなので、当然のことながらかな漢字変換方式で日本語が入力できる。"かな"や"ローマ字"で読みを打ち込んで、スペースキーを押せば漢字が画面に登場するというわけ。連文節変換を行なっているから、ひとつの単語ごとに区切って入力しなくても大丈夫。ごく自然に読みを入れていけばいいんだ。ここでは例として"香港旅行のお誘い"なんていうのを作ってみたぞ。

イラストや文字装飾で表現力も豊かだよ

はじめにも書いたように、文書作左衛門は文字の表現力が豊かなことが特徴だ。そのためさまざまなコマンドが用意されている。「でも、コマンドが増えると操作が複雑になるからな～」なんて心配してる人もご安心。各種の機能を選択するのはファンクションキーに

イラストも入れちゃえ

たとえば、ちょっとした"お知らせ"を作るにも、気の利いたイラストが1枚入っているだけで、ずいぶんイメージは変わってくるよね。文書作左衛門には、ご覧のようなサンプルイラストや作画機能が付いている。活用しちゃおうね！

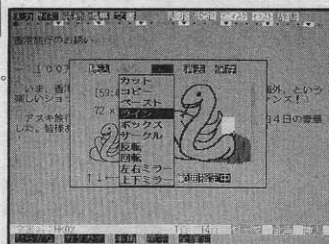
⬆写真4 サンプルのイラストを読み込んで、自分なりに編集もできるぞ。

⬆写真5 こちらはイラスト作成画面。うまく描けるかはキミ次第だよ。

図1 かわいいイラストがたくさん！

全体のイメージを確認

画面に向かって文書を作っていると、全体のイメージはなかなかつかみにくいもの。そんなときはレイアウト表示で確認してから印刷しようね。書式設定の方法はマニュアルに親切に書いてあるよ。

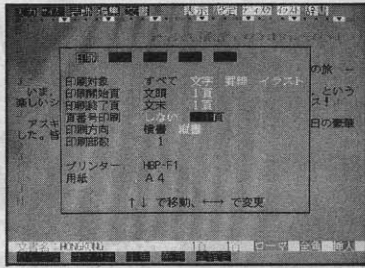
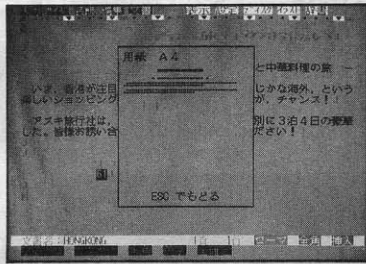



写真6
文書書式の設定をしているところ。ちょっと難しそうだけど、慣れれば簡単だ。

写真7
文書全体のレイアウト表示をしてみた。仕上がりがきれいになるよう修正しよう。

専用機VS.文書作左衛門

「MSXでワープロ？　そんなことできるわけないじゃない」こんなことをいっているようでは、最近の事情にうとい証拠。今はMSXでも文書作左衛門のようなソフトを使って、立派にワープロとして使えるってことは明々白々。それなのに、世の中にはシツコイ奴っているもんだ。ワープロ専用機のほうがいいんじゃない？　って。

うん。確かに10万円を切る製品もでているし、プリンタも一体型になったワープロ専用機は手軽でいい。でも、ワープロ専用機だと、一度入力した文書データの再加工という点でちょっと難があるね。

たとえばMSXならば、他のワープロソフトやエディタなどでデータを加工できることはもちろん、ビジネス用の16ビットパソコンを持っていたら、そちらにデータを送って使うことだってできるんだ。ちょっと専門的になるけど、文書作左衛門が作るのはMSX-DOSの文書ファイル。これは16ビットパソコンで使われている、MS-DOSと互換性があるというわけ。

文書作左衛門ならば、けっこう本格的にワープロとしても使えそう。ワープロ専用機を買おうと思っている人は、ちょっとこちらも検討してみるといいね。

割り当てられていて、キーを押すことでメニューが表示され、その中からコマンドを選ぶ方式だ。文字の装飾なども、ファンクションキーが対応しているよ。

たとえば[SELECT]キーで対象範囲を指定しておいてから[F2]の〝サイズ〟を押すと、写真2のようなプルダウンメニュー（上からメニューが〝引き下ろされる〟ように表示されるのでプルダウンと呼ぶ。HALNOTEでも同様の方式が取られていたね）が表示される。ここで文字の大きさを、半角・全角・縦倍・横倍・4倍の5種類の中から、選べばいいわけだ。

同じく[F3]の〝装飾〟でプルダウンメニューが現われ、下線・強調・斜体・白抜き・網かけをそれぞれ指定できる（写真3参照）。

このように文字だけとっても、サイズと装飾を組み合わせることで、文書作左衛門の表現力はとっても豊かになっている。

また、〝ワード〟プロセッサーのソフトなんだから、文章が打てればそれで十分！　という質実剛健な人もいるかもしれない。でもやっぱり、絵（イラスト）が入ると文書もグ～ンと楽しくなる。で、文書作左衛門も、ちゃんとイラスト作成機能を持っているのだ。

「でも、絵、描くの苦手なんだよね～、オレ」という人も大丈夫。もう1枚のディスク、〝イラストディスク〟には、写真4や図1のような100を超えるサンプルのイラストが入っている。これらを読み込んで、自分なりに手を加えてやればいいね。

もちろん、腕に覚えのあるキミなら、写真5のようにまったくサラの状態から名画（？）を描くことができる。イラストは、①ドットで描く、②ボックスやサークルなどの機能を使う、③文字をイラストとして使う、という3つのやりかたで作れるぞ。もちろん、イラストのカット・アンド・ペーストや、反転、回転、などの編集機能もバッチリだ。

イメージどおりに印刷できるぞ

できあがった文書も画面で見ているだけでは、本当に完成したとはいえないね。実際に印刷する前に、〝設定〟の中の〝文書書式〟を選んで、用紙のサイズなどを確認しておくといい（写真6）。また、あらかじめ印刷されたときのイメージを知りたければ、写真7のようにレイアウトを画面上で見ることもできるんだ。

といっても、画面上ではいつもイラストそのものが表示されているわけではない。でも〝イラスト〟の中の〝表示〟というコマンドを選ぶと、写真8のように文章とイラストを同時に画面で見ることができる。

こうしてイメージを確認したら、あとはプリンタで印刷をすれば作業は完了。必要に応じて、作成した文書はディスクに保存しておくといいね。

コストパフォーマンスはピカイチだね

文書作左衛門を使ってみると、これが6,800円（1桁、間違っているわけではないゾ）のソフトとはちょっと信じられない。

信じようと、信じまいと、まあそれは人の勝手といわれればそれまでだけど、まず1万円以下のビジネスソフトの存在、ということ自体が驚異的だ。しかもそれが、イラスト作成機能まで持ったワープロソフトというのだから、やっぱり驚いてもバチはあたらないだろうな。

ここでは紹介しなかったけれど、文字の装飾やイラストを作成する以外に、罫線をひく機能もある。これを使えば、簡単な図表も作れるというわけだ。また、これは前回紹介した『はがき書右衛門』を使ったときにも感じたのだけど、付属してくるマニュアルがとってもわかりやすく親切。初心者の人でも、安心して使うことができるんじゃないかな。

総評していうなら、まずソフトとしては買って損のない水準。ぜひ、いちどお試しあれ！

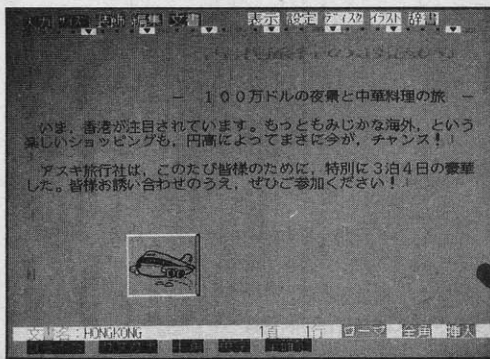



写真8
イラストが入った文書を画面に表示してみる。これで良ければいよいよ印刷だ。

MSX2＋テクニカル探検隊

スロットって何だの巻

MSXにカートリッジをセットするための穴は〝カートリッジスロット〟。でもスロットが意味するのは、MSXのメモリを管理する機能でもある。今月は、もっとも重要で難解なスロットの話だよ。

CPUとメモリはどうつながってるの

コンピュータを構成するもっとも重要な部品といったら、CPUとメモリ。CPUとは〝中央処理装置(Central Processing Unit)〟の略称で、コンピュータ全体を管理し計算を行なう装置のこと。一方メモリとは、CPUが扱う情報を覚えるメモ帳のような装置を指す。

コンピュータが扱う情報は、数字の0と1を組み合わせた〝2進数〟で表わされることは知ってるよね。この2進数の1桁を〝ビット(bit)〟、8桁を〝バイト(byte)〟というんだ。また、プログラムリストの中などで、2進数をそのまま表記すると桁数が多くなってしまうので、4ビットの2進数を0～9とA～Fの文字で表わす〝16進数〟もよく使われるぞ。

これは間違えないでほしいのだけど、コンピュータの世界では、〝キロ(K)〟という単位が、1,000倍ではなく1,024倍を意味する。たとえば、64キロバイトのメモリとは、64×1,024＝65,536バイトのメモリのこと。これは、65,536×8＝524,288ビットでもあるわけだ。

これらのメモリを管理するために、多くのマイクロコンピュータでは、1バイトごとにメモリに番号が付けられている。それが〝番地〟や〝アドレス〟と呼ばれるもの。よくマシン語のプログラムなどで、〝実行開始番地は8000H〟などと書かれているのがそうだ。

Z80CPUのメモリ

MSXに使われているZ80CPUでは、基本的に64キロバイトのメモリを接続することが可能。16ビットのアドレスバスの信号で、0000H～FFFFHまでのメモリの中の1バイトを指定することができるわけだ。またデータをやり取りするためのデータバスは、8ビットになっている。

➡MSX2＋のプロトマシンのスロット部分　実際の製品も、中を開けてみるとこんな感じになっている

8ビットCPU Z80の内部を探る

CPUとメモリは、図1のように〝アドレスバス〟と〝データバス〟で接続されている。アドレスバスとは、CPUが読み書きしたいメモリの番地を指定する信号を、CPUからメモリへ送るための電線。データバスとは、メモリの内容を通信するための電線のこと。前者がCPUからメモリへの一方通行であるのに対し、後者は双方向になっている点に注意しよう。

MSXのCPUである〝Z80〟は、8ビット(物理的には8本の電線)のデータバスと、16ビットのアドレスバスを持っている。これにより、64キロバイトのメモリを1バイトずつ読み書きできるわけだ。このようなCPUを〝8ビットCPU〟、8ビットCPUが組み込まれたコンピュータを〝8ビットコンピュータ〟と呼ぶ。だからMSXは8ビットコンピュータというわけだね。

さて、アドレスバスに関して具体的に説明すると、16ビットのアドレスバスで指定できるメモリの番地は、2進数の

0000000000000000B

から(Bは2進数を表わす記号)

1111111111111111B

まで。これを10進数で表わすと0～65,535まで、16進数で表わすと0000H～FFFFH番地までということになる(Hは16進数を表わす記号)。各番地の内容は8ビット(＝1バイト)単位で、10進数では0～255までの値を表わす。また、バイト単位で表わされたこれらのメモリを、キロバイト単位に直すと64。ゆえに8ビットコンピュータには、64キロバイトのメモリを接続できるというわけだ。

MSXは8ビットコンピュータだと前に書いたけど、最近は16ビットコンピュータ(16ビットCPUを搭載したコンピュータ)も普及してきている。この場合はデータバスが16ビットなので、8ビットコンピュータに比べ2倍の情報を一度に読み書きできる。アドレスバ

スも多くなり、それだけ多くのメモリを接続できるなどの利点も多い。けれど配線が複雑になることなどから、比較的高価になってしまうのが現状だ。また、大型コンピュータの多くは、32ビットや64ビットのデータバスとアドレスバスを持っている。

メモリの種類は働きによってイロイロ

メモリには多くの種類がある。まず、部品の種類によって分類されるのが〝ROM〞と〝RAM〞。ROMとは内容を書き換えられないかわりに、電源を切っても内容が残るメモリのこと。MSXの本体に内蔵されたソフトウエア(BASICなど)や、カートリッジなどで供給されるソフトウエアは、すべてこのROMの中に書き込まれているわけだ。またMSX2+になって標準装備された漢字ROMとは、漢字の文字の形を書き込んだ専用のROMのこと。

RAMとは、内容を自由に書き換えられるけど、電源を切るとその内容が消えてしまうメモリ。プログラム中で計算結果を一時的に記憶させたり、フロッピーディスクからプログラムを読み込んで実行させたりするのに利用する。たとえば、Mマガに載ったショートプログラムを打ち込んでゲームをするなんて場合も、このRAMに記憶されるわけだね。

このほかにもメモリを使い方によって分類することも可能。図1のように、CPUに直結しているメモリは〝主記憶〞または〝メインメモリ〞。つまり、MSX本体の漢字ROM以外のROMと、64キロバイトのメインRAMは、MSXの主記憶というわけ。

またMSXには、このほかに〝ビデオRAM〞というメモリもある。ビデオRAMとは、テレビ画面に表示する図形や文字を記憶するためのRAM。コンピュータの機種によっては、ビデオRAMがCPUに直結しているものもあるけど、MSXではVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサの略)という専用の部品を経由して、CPUとビデオRAMが接続されているんだ。そうそう、MSXのビデオRAMや漢字ROMに関しては、別の機会に紹介する予定だからお楽しみにね。

ここまでの基本的な話は、MSXに限らず、コンピュータについてのもっとも基本的な知識。MSXに付属してくるBASICの入門書などにも、詳しく書かれていると思うから参考にしよう。

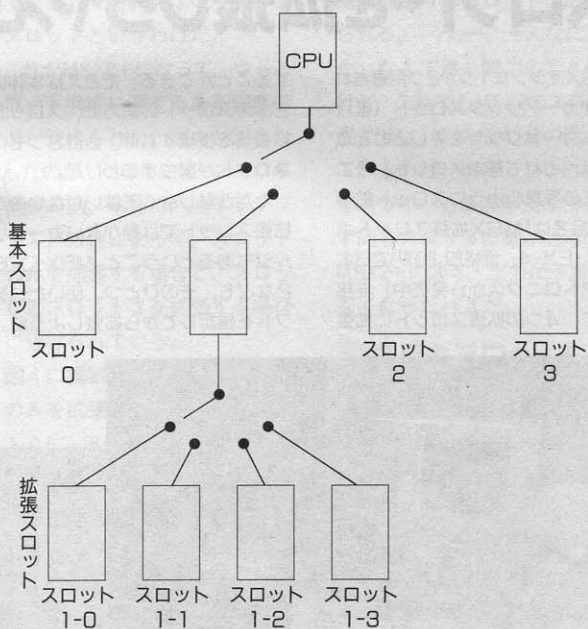
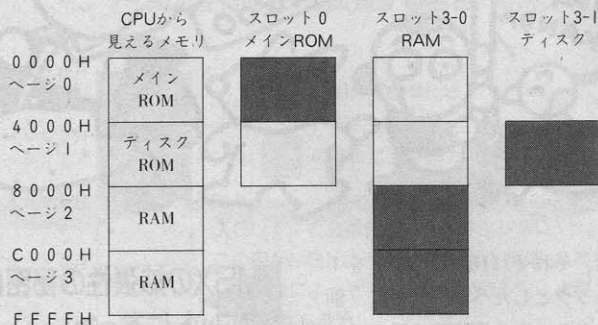
図2 MSXのスロット構成(その1)

MSXでは、64キロバイトを超えるメモリを扱うために、〝スロット切り換え〞という方法を利用する。4組の64キロバイトのメモリを切り換えて、最大で256キロバイトのメモリを扱うわけだ。この4組のメモリを〝基本スロット〞、そこから拡張されるそれぞれ4つのスロットを、〝拡張スロット〞と呼ぶ。

図3 MSXのスロット構成(その2)

	CPUから見えるメモリ	スロット0 メインROM	スロット3-0 RAM	スロット3-1 ディスク
0000H ページ0	メインROM			
4000H ページ1	ディスクROM			
8000H ページ2	RAM			
C000H ページ3	RAM			
FFFFH				

64キロバイトのメモリのアドレスは、16キロバイトずつ4枚のページに分割され、各ページごとにスロットを選択することができる。たとえば、ディスク入出力の命令を処理する場合は、ページ0がBASICのメインROM、ページ1がディスクのROM、ページ2と3がメインRAMという具合。

MSXのスロットってどんなものなの?

はじめにも書いたように、8ビットCPUに接続できるメインメモリは64キロバイト。しかし、これで話がすんでいたのは、初期の8ビットコンピュータだけ。最近はいろいろな方法を使って、64キロバイトを超えるメモリを接続できるようになっている。

MSXの場合は〝スロット切り換え〞という方法。図2のように、64キロバイトのメモリを4組用意し、それぞれを切り換えて使うことで、最大256キロバイトのメモリを扱うことが可能になる。これらのメモリは〝基本スロット〞と呼ばれ、マシンに用意されたカートリッジスロットなどにも割り当てられている。

さらに、1個の基本スロットの代わりに4組の〝拡張スロット〞を切り換えて使う方法もある。この場合には、64キロバイトのメモリが全部で16組。つまり最大で1メガ(1,024キロ)バイトのメモリを接続できるというわけ。ただし、拡張スロットをさらに拡張することはできないぞ。

さて、スロットを切り換えることで、64キロバイトを超えるメモリを扱えるのはいいのだけど、その際にメモリ全体が同時に切り換わってしまうのは不便だね。そこでMSXでは、メモリを〝ページ〞という単位に分割して、扱うことにしているのだ。

メモリの0番地から3FFFH番地までの16キロバイトをページ0、4000H番地から7FFFH番地までの16キロバイトをページ1。同様にして、8000H番地からBFFFH番地までをページ2、C000H番地からFFFFH番地までをページ3という

具合。それぞれ16キロバイトを1ブロックとしたページごとに、別別のスロットを選択できるのだ。

たとえば、BASICのディスク入出力関係の命令が処理されているときには、ページ0がBASICインタープリタのメインROM、ページ1がディスクインターフェイスのROM、ページ2と3がメインRAMに切り換えられる(図3参照)。

BASICインタープリタというのは、BASICで書かれたプログラムを処理するプログラムのことで、MSX本体のROMに書き込まれている。MSX1では32キロバイトのROMに入っていたけど、MSX2では48キロバイト。そこでMSX2ではROMが2個に分けられ、MSX1と共通の部分が32キロバイトの〝メインROM〟に、MSX2で拡張された機能が16キロバイトの〝サブROM〟に書き込まれている。

また、ディスク内蔵型のMSXや、外部ドライブのインターフェイスカートリッジには、16キロバイトのROMが内蔵。BASICのディスク入出力を処理するためのプログラム(DISK-BASIC)が、書き込まれているというわけ。だから、ディスク入出力中には、図3のような状態になるわけだね。

MSXの拡張性の秘密はスロットにあった

MSXのスロットは、メモリを増設するだけでなく、MSXの機能を拡張するためにも使われる。ゲームカートリッジを接続するのも、モデムカートリッジを接続するのもスロットというわけ。

今書いたように、MSXにディスクインターフェイスカートリッジを接続すると、カートリッジ内の16キロバイトのROMがスロットに接続される。そしてディスク入出力が行なわれるときには、自動的にメモリがディスクインターフェイスROMのスロットに切り換えられるわけだ。このため、ディスクインターフェイス自体が本体に内蔵されていても、カートリッジとして接続されていても、プログラムの動作には支障がない。

また、ディスクインターフェイスを接続すると、

CALL FORMAT

という命令が、通信カートリッジを接続すると、

CALL TELCOM

という拡張BASICの命令が、使えるようになる。これらの拡張命令は、カートリッジ内のROMによって処理されるわけだ。MSX以外の多くのコンピュータでは、周辺機器を使うときにそれらを制御するプログラムをディスクから読み込む必要がある。ところがMSXでは、インターフェイスカートリッジを接続するだけで、自動的にBASICの命令が拡張されるのだ。

また、MSX-DOSを機能アップした〝MSX-DOS2〟や、統合化ソフトとして話題の〝HALNOTE〟も、カートリッジで供給されるソフトのひとつ。このように、ROMカートリッジをスロットに接続すると簡単に機能を拡張できることが、ほかのコンピュータにないMSXの長所なのだ。

MSXの勉強をするなら注目したい書籍たち

スロットは便利な機能だけど、それを使いこなしたプログラムを開発するのは、なかなか大変なこと。Z80CPUのマシン語プログラムを自在に書けるプログラマーにとっても、スロットの概念を本当に理解するには1年以上かかるかもしれない。

MSXを理解するためには、まずZ80CPUとそのマシン語プログラムを知る必要がある。けれど、それらを解説する誌面がないので、次の書籍を参考に自分で勉強してみようね。

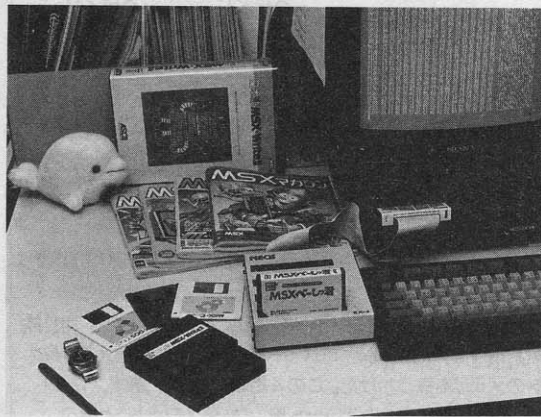
- ●初めて読むマシン語
  アスキー出版局(価格1,200円)
- ●パワーアップマシン語入門
  アスキー出版局(価格1,400円)
- ●MSX-DOSスーパーハンドブック
  アスキー出版局(価格1,200円)

さらに、これらの記事の内容が簡単だと思う場合には、次の本に挑戦しよう。MSX2に関する技術資料がギッシリつまった、プロ向けの1冊なのだ。これでMSXのすべてがわかるぞ!?

- ●MSX2テクニカルハンドブック
  アスキー出版局(価格3,500円)

スロットを拡張しちゃえ

MSXマシンに1つか2つ用意された外部カートリッジスロット（普段ゲームカートリッジを差し込むところ）は、どれも基本スロット。そこで、下の写真のようにスロット拡張器(製品名は『MSX拡張スロットボックス・EX-4』、価格29,800円で日本エレクトロニクスから発売中）を接続して、4つの拡張スロットに拡張することができる。たとえば本体の2つのスロットの両方に、スロット拡張器を接続すれば、合計8つものスロットが誕生するわけだ。

ただ注意しなくてはいけないのが、拡張スロットでは動かないカートリッジもあるということ。MSX-DOS2なども、そのひとつ。使いたいソフトを確認してから拡張しようね。

⬅拡張スロットボックスに関するお問い合わせは、☎03-486-4181までお願いします。

ごめんなさい

1月号の〝MSX2＋テクニカル探検隊〟に掲載した、リスト2のプログラム〝COPYを使ったカラー表示〟に誤りがありました。250行の中にある〝YO〟という変数を〝48〟に変更してください。つまり250行は以下のようになります。

250 COPY(0,48)-(1,175)TO(XP,48):NEXT

これでグラデーションの美しい19,268色が表示されますよ。

こう変わった MSX2+のスロット

今まで書いてきたように、MSXマシンに豊富な拡張性を持たせ、特徴づけてくれたのがスロットというもの。けれども、このスロットはまた、MSXの弱点でもあったのだ。それが、〝従来のMSXでは機種によってスロット構成が異なるために、ソフトウエアの互換性の問題が起こりやすい〟ということ。

たとえば、スロット1と3がカートリッジスロットに割り当てられている機種で、ある特定のソフトが動かない。また、スロット3の拡張スロットにRAMが置かれていると、DOSからサブROMの機能を使えなかったりするなど。慎重にプログラムを作って、すべてのMSXマシンについて動作を確認すれば、こうした問題は避けられるハズだ。けれども、あらゆるスロット構成のマシンに対応させると、プログラムが長くなったり、実行速度が遅くなったりという弊害も出てくる。一筋縄ではいかないのがスロットというわけだ。

これがMSX2+になって、やっとスロット構成に関するある程度の基準が決められた。図4と図5に示したのが、そのMSX2+のスロット構成の例。本体に内蔵するソフトウエアの数によって、スロット3のみを拡張する場合と、スロット0とスロット3を拡張する場合とに分けられている。

図4に掲載したのが、スロット3のみを拡張する場合。基本スロット0に、BASICのメインROMを置き、スロット1とスロット2を外部カートリッジスロットとする。そして、スロット3の拡張スロットのどれか1つに、64キロバイトのRAM(メインRAM)を、0ページから3ページまで必ず同じスロットにRAMがくるように置く。同様に、サブROM、漢字ドライバ、単漢字変換辞書の合計48キロバイトのROMを、スロット3の拡張スロットのどれか1つに置くという具合。図ではスロット3の0（基本スロット3の0番目の拡張スロット）にRAMが、3の1にROMが置かれているけど、これは機種によって異なるわけだ。

これに対し図5は、スロット0とスロット3の両方を拡張する場合。基本スロット0の拡張スロット0に、メインROMが置かれている。スロット3の構成は、図4の場合とほぼ同じ。ディスクインターフェイスを内蔵する場合には、スロット0の拡張ではなく、必ずスロット3の拡張にROMが置かれることに注意しよう。

なお、図4と図5の薄い灰色の部分。つまり、ディスクインターフェイス、MSX-MUSIC(FM音源)、通信、連文節変換辞書の各ROMに関しては、MSX2+のオプション仕様となっている。そのため、本体に内蔵されずに、外部カートリッジとして接続されることもある。

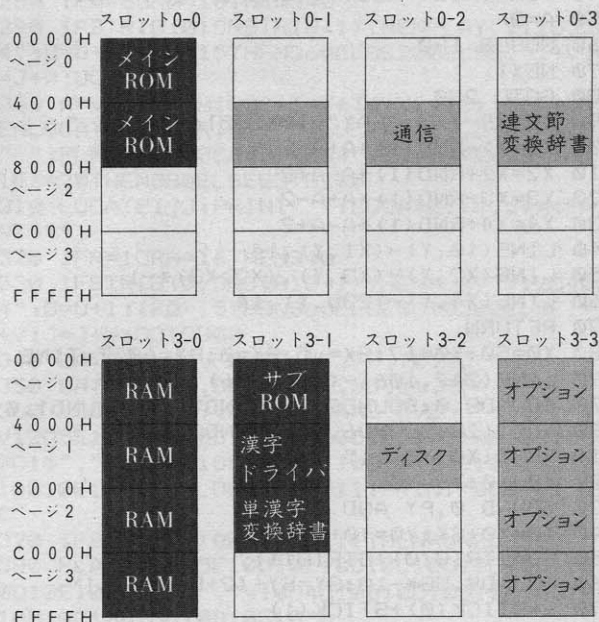
さて、図5と同じだけの内蔵ソフトウエアを持つMSX2+には、理論上36通りのスロット構成が考えられる。「うわー、そんなにあるのか」なんて声も聞こえてきそうだけど、これでもMSX2のスロット構成よりは、組み合わせの数が減っているのだ。また、サブROMと漢字ドライバと単漢字変換辞書が必ず同じスロットに置かれることで、MSX2+の漢字入出力が予想よりも速くなったハズだ。

来月もスロットを取り上げるよ

さて次回の〝MSX2+テクニカル探険隊〟は、MSXのスロットの続きとして、ソフトウエアでスロットを制御する方法を紹介する予定。それから、'88年12月号の特集の中でも簡単に紹介した、MSX2+のハードウエア仕様の改良点をさらに詳しく解説するぞ。また、これから記事で取り上げてほしい内容などあったら、ドンドン編集部宛てに手紙を出してね！

図4 MSX2+のスロット構成の例 〜スロット3のみを拡張する場合〜

スロット1と2は外部カートリッジスロット。この図がMSX2+の標準スロット構成。ただし、機種によって若干の違いがあるから注意しよう(本文参照)。

図5 MSX2+のスロット構成の例 〜スロット0とスロット3を拡張する場合〜

MSX2+本体に通信ソフトなどが内蔵される場合には、このようにスロット0と3が拡張される。スロット3-3には、メーカー独自のアプリケーション(ワードプロセッサなど)が組み込まれることもあるぞ。

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

今月号から、ショートプログラムの作品の紹介ページとプログラムリストのページを分けて掲載することにしました。プログラムの使用方法や、必要となるRAM容量などについては、142ページを参照してください。

リストを入力したら、走らせる前に必ずディスクやテープにセーブしておくように注意してください。なお、ここで掲載されたプログラムリストは、すべて編集部で正常な動作を確認しています。入力されたものが動かなかった場合は、打ち間違いがないかどうかよく確認してください。

バレー・ランディング LIST

```
10 SCREEN5,0,0
20 OPEN "GRP:" AS#1
30 COLOR 1 ,14,14
40 CLS
50 LINE(10,16)-(235,197),1,BF
60 PSET(20,8),14:PRINT #1,"Score";SC
70 PSET( 60,199),14:PRINT #1,"T*10";
80 PSET(160,199),14:PRINT #1,"T*30";
90 X1=60:X2=100:X3=160:X4=180
100 FOR Y=198 TO 130 STEP-1
110 A=4
120 GOSUB 190
130 NEXT
140 FOR Y=129 TO17 STEP -1
150 A=3
160 GOSUB 190
170 NEXT
180 GOTO 280
190 YP=99-Y/2:PLAY"v10t255l64n=yp; "
200 X1=X1-RND(1)*A+A-2
210 X2=X2+RND(1)*A-A+2
220 X3=X3-RND(1)*A+A-2
230 X4=X4+RND(1)*A-A+2
240 LINE(10,Y)-(X1,Y),14
250 LINE(X2,Y)-(X3,Y),(X2>X3)*-1
260 LINE(X4,Y)-(235,Y),14
270 RETURN
280 X0=50:Y0=17:SX=.5:SY=0:PY=60:T=TIME
290 LINE(247,106)-(252,116),15,BF
300 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND7,46:SOUND1,0
:SOUND0,128:SOUND6,31:SOUND8,10
310 PSET(X0,Y0),15
320 X9=X0:Y9=Y0
330 SOUND 0,PY AND 255
340 X0=X0+SX:Y0=Y0+SY
350 SG=STRIG(0)+STRIG(1)
360 SOUND9,SG*-10:SY=SY+(2+SG*4)*.1
370 S=STICK(0)+STICK(1)
380 SX=SX+((S=7)-(S=3))*.2
390 PY=PY+SY/2
400 LINE(250,0)-(250,SY*20+106),1
410 LINE-(250,212),8
411 LINE(249,0)-(249,SY*20+106),1
412 LINE-(249,212),8
420 IF Y0>=198 THEN IF SY<.6 THEN 470
430 P=POINT(X0,Y0)
440 IF P=14 OR P=0 THEN 550
450 PSET(X9,Y9),5
460 GOTO 310
470 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND7,60:T1=INT(6
0-(TIME-T)/60)
480 PLAY"sm10000t150l4o4fa6b-12","t150v1
3o3d4c6o2b-12
490 IF X0>120 THEN V=30 ELSE V=10
500 SC=SC+T1*V
510 LINE(0,199)-(245,212),14,BF
520 PSET(30,199),14
530 PRINT #1,"Ok!";T1;"*";V;"=";T1*V;"po
int"
540 FOR I=1 TO2000:NEXT:GOTO 40
550 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND12,200:SOUN
D13,0:SOUND9,16
560 FOR I=1 TO 100
570 RY=RND(1)*212:RX=RND(1)*256
580 RC=RND(1)*16
590 LINE(X0,Y0)-(RX,RY),RC
600 NEXT
610 COLOR 15,1,1:CLS
620 PSET(100,100),1:PRINT#1,"Game Over"
630 PSET(80,120),1:PRINT#1,"Replay [Y] K
ey"
640 IF INKEY$="y" THEN RUN
650 GOTO 640
```

基地破壊ゲーム LIST

```
10 SCREEN1,0:COLOR10,1,1
20 KEYOFF:DEFINTA-Z:WIDTH20:I=1
30 FORA=0TO1:FORB=264TO727
40 VPOKEB,VPEEK(B)ORVPEEK(B)/2:NEXTB,A
50 FORA=6TO7:VPOKE&H2000+A,7*16+1:NEXT
60 VPOKE&H2000+22,1*16+1
70 FORB=0TO2:READC:FORA=0TO7:READA$
80 VPOKEBASE(7)+C*8+A,VAL("&H"+A$):NEXTA
,B
90 VPOKE8206,&H82:VPOKE8197,&H87:VPOKE82
08,&H77
100 R=RND(-TIME):FORA=0TO5:A$="":FORB=0T
O7
110 READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
120 SPRITE$(A)=A$:NEXT
130 PRINT" ･KICHI HAKAI GAME･":FORA=0TO1
140 PRINTSTRING$(20,"◆");:NEXT
150 PRINT"+";STRING$(18,"◆");"+";
160 FORA=0TO16
170 PRINT"p";STRING$(18,"◆");"p";:NEXT
180 PRINTSTRING$(20,"p");
190 PRINTSPC(6)"STAGE";I:ONSPRITEGOSUB40
0
```

```
200 SPRITEON
210 D=0:FORA=3TO19:B=RND(1)*17+7
220 PUTSPRITED,(B*8,A*8),5,5:D=D+1:NEXT
230 PUTSPRITE22,(124,160),12,3:X=48
240 SOUND0,0:SOUND6,30:SOUND7,50:SOUND8,
13
250 SOUND11,16:SOUND13,10
260 PUTSPRITE20,(X,8),15,0
270 PUTSPRITE21,(X,16),4,1:X=X+I
280 IFX>200THENX=48
290 IFSTRIG(0)THENY=16:E=1:F=124ELSE240
300 Y=Y+I:X=X+E*I:PUTSPRITE21,(X,Y),4,E+
3
310 S=STICK(0)
320 IFS=3THENE=1ELSEIFS=7THENE=-1
330 IFX<56ORX>192ORY>161THEN400
340 SOUND8,13:SOUND7,62:SOUND0,Y
350 IFG=0THENH=RND(1)*3:G=RND(1)*10+10:G
OTO300
360 G=G-1:F=F+(H-1)*I
370 IFF<56THENF=56:G=0:GOTO300
380 IFF>192THENF=192:G=0:GOTO300
390 PUTSPRITE22,(F,160),12,3:GOTO300
400 SPRITEOFF
410 SOUND6,20:SOUND7,23:SOUND8,16
420 SOUND11,20:SOUND12,200:SOUND13,0
430 IFX<F-8ORX>F+8ORY<152THEN470
440 PUTSPRITE22,(0,209):LOCATE6,9
450 PRINT"NICE !!":FORA=0TO3000:NEXT
460 I=I+1:GOTO500
470 PUTSPRITE21,(X,Y),6,E+3
480 LOCATE5,9:PRINT"GAME OVER"
490 IFSTRIG(0)THENI=1ELSE470
500 FORA=0TO22:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT
510 CLS:GOTO130
520 DATA43,18,3C,7E,FF,FF,FF,FF,FF
530 DATA112,42,AA,DF,FF,FF,FF,FF,FF
540 DATA131,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
550 DATA00,60,70,7C,FE,4F,DF,7E
560 DATABE,FF,FF,BE,00,00,00,00
570 DATA04,06,17,38,7C,F8,F0,E0
580 DATA3C,7E,FF,FF,7F,4A,4E,4E
590 DATA20,60,E8,1C,3E,1F,0F,07
600 DATA1C,10,3C,7E,FF,FF,7E,3C
```

クラッシュ LIST

```
10 SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH3
2:DEFINTA-Z
20 SPRITE$(0)="$$~■□□■~"
30 FORI=&H1*8TO&H1*8+7:READA$:VPOKEI,VAL
("&H"+A$):NEXT:RESTORE250:FORI=&H8*8TO&H
8*8+7:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FO
RI=&H10*8TO&H10*8+7:READA$:VPOKEI,VAL("&
H"+A$):NEXT
40 VPOKE&H2000,&H41:VPOKE&H2001,&H61:VPO
KE&H2002,&H7F
50 FORJ=2TO21STEP19:FORI=3TO28:LOCATEI,J
:PRINT"π":NEXTI,J:FORJ=2TO20:FORI=3TO28S
TEP25:LOCATEI,J:PRINT"π":NEXTI,J:LOCATE1
2,0:PRINT"CRUSH !!"
60 FORK=1TO20
70 J=INT(RND(1)*30):IFJ<4ORJ>20THEN70
80 I=INT(RND(1)*30):IFI<5ORI>27THEN80
90 IFVPEEK(&H1800+I+J*32)=1THEN70
100 LOCATEI,J:PRINT"月":NEXT
110 FORK=1TO20
120 J=INT(RND(1)*30):IFJ<4ORJ>20THEN120
130 I=INT(RND(1)*30):IFI<5ORI>27THEN130
140 IFVPEEK(&H1800+I+J*32)=1THEN120
150 IFVPEEK(&H1800+I+J*32)=8THEN120
160 LOCATEI,J:PRINT"年":NEXT
170 X=4:Y=3:V=0:W=0:O=0:Z=0
180 PLAY"V12O5C10D10E3F10E10D10C10E3","V
10O4E10D10C3D10E10E10D10C3"
190 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),10,0
200 S=STICK(0)+STICK(1):IFS=0ORS=2ORS=4O
RS=6ORS=8THEN200
210 X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5):V=(S
=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=5)
220 A=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
230 IFA=16THENX=X-V:Y=Y-W:GOTO200
240 IFA=1THENI=X:J=Y:X=X-V:Y=Y-W:GOTO260
250 IFA=8THENI=X:J=Y:X=X-V:Y=Y-W:GOTO300
ELSE190
260 A=VPEEK(&H1800+I+V+(J+W)*32):IFA=1TH
ENLOCATEI,J:PRINT" ":LOCATEI+V,J+W:PRINT
" ":PLAY"V12O8C64D64E64":SC=SC+40:Z=Z+1:
IFZ=20THEN380ELSEGOTO200
270 LOCATEI,J:PRINT" ":LOCATEI+V,J+W:PRI
NT"月"
280 IFA=8ORA=16THEN340
290 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"V12O5C6
4":O=O+1:IFO=15THEN360ELSE200ELSEI=I+V:J
=J+W:GOTO260
300 A=VPEEK(&H1800+I+V+(J+W)*32):IFA=8TH
ENLOCATEI,J:PRINT" ":LOCATEI+V,J+W:PRINT
" ":PLAY"V12O8C64D64E64":SC=SC+20:Z=Z+1:
IFZ=20THEN380ELSEGOTO200
310 LOCATEI,J:PRINT" ":LOCATEI+V,J+W:PRI
NT"年"
320 IFA=1ORA=16THEN340
330 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"V12O4C6
4":O=O+1:IFO=15THEN360ELSEGOTO200ELSEI=I
+V:J=J+W:GOTO300
340 DATA3C,7A,FD,FF,FF,FF,7E,3C
350 DATAFF,81,BD,A5,A5,BD,81,FF
360 LOCATE11,9:PRINT"GAME OVER !!":PLAY"
V12O5E10D10C10D10E10D10C10D10C10E10G10E1
0C10","V10O4C10D10E10F10G10F10E10D10C10E
10G10E10C10":LOCATE11,11:PRINT"SCORE:";S
C
370 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENRUNELSE370
380 PLAY"V12O5E10D10E10D10C10C10D10E1
0D10E10D10C10","V10O4C10D10C10D10E10D10E
10D10C10D10E10D10C10"
390 LOCATE12,11:PRINT"CLEAR !!":FORI=0TO
2000:NEXT:LOCATE12,11:PRINT"        ":GO
TO60
```

デッドヒート LIST

```
10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:
COLOR15,1,1:HI=35
20 FORI=0TO7:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+
B$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
30 FORI=&H1*8TO&H1*8+7:READB$:VPOKEI,VAL
("&H"+B$):NEXT:VPOKE&H2000,&H74
40 CLS:LOCATE5,10:INPUT"ひとりで゛ しますか (Y/N)
";M$:IFM$="Y"ORM$="y"THENM=1ELSEM=2
50 CLS:FORI=0TO21STEP21:LOCATE0,I:PRINT"
月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月":NEXT:F
ORI=1TO20:LOCATE0,I:PRINT"月
                              月":NEXT
60 LOCATE0,2:PRINT"月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月
月月月月月月月月月月月":LOCATE17,1:PRINT"月"
70 LOCATE6,7:PRINT"月月月月月月月月月月月月月月月月月月月月":
FORI=8TO15:LOCATE6,I:PRINT"月
     月":NEXT:LOCATE7,15:PRINT"月月月月月月月":L
OCATE14,11:PRINT"月月月月月月":FORI=11TO20:LOC
ATE19,I:PRINT"月":NEXT
80 FORI=3TO6:LOCATE15,I:PRINT"|":NEXT:LO
CATE1,1:PRINT"BEST TIME:":LOCATE18,1:PRI
NT"TIME:":LOCATE12,1:PRINTHI
90 IFM=1THEN100ELSE280
100 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN110ELSE100
110 PLAY"V12O5E10D10C10D10E10D10C10D10E5
D5C5","V10O4C10D10E10C10C10D10E10C10C5D5
E5"
120 IFPLAY(0)=-1THEN120
130 X=128:Y=39:V=-8:W=0:Z=7:P=0:TI=0
140 ONINTERVAL=60GOSUB240:INTERVALON
150 PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:GOSUB550
160 S=STICK(0)+STICK(1):IFS<>0THEN190
170 FORI=0TO100:NEXT:X=X+V:Y=Y+W:A=VPEEK
(&H1800+X/8+4*(Y+1)):IFA=1THENX=X-V:Y=Y-
W:GOTO150ELSEIFA=22THENBEEP:P=P+1
180 IFP=4THEN250ELSE150
190 IFS=3THEN200ELSEIFS=7THEN220ELSE170
200 Z=Z+1:IFZ=9THENZ=1:GOTO210
210 V=((Z=8)+(Z=7)+(Z=6)-(Z=4)-(Z=3)-(Z=
2))*8:W=((Z=1)+(Z=2)-(Z=4)-(Z=5)-(Z=6)+(
Z=8))*8:GOTO170
220 Z=Z-1:IFZ=0THENZ=8:GOTO230
230 V=((Z=8)+(Z=7)+(Z=6)-(Z=4)-(Z=3)-(Z=
2))*8:W=((Z=1)+(Z=2)-(Z=4)-(Z=5)-(Z=6)+(
Z=8))*8:GOTO170
240 TI=TI+1:LOCATE24,1:PRINTTI:RETURN
250 LOCATE8,10:PRINT"◆◆◆ GOAL !!◆◆◆":INT
ERVALOFF:PUTSPRITE0,(0,209):IFHI>TITHENH
I=TI
260 PLAY"V12O5C10E10G10E10C10E10G10A10G1
0F10E10D10C10","V10O4C10D10E10F10G10F10E
10D10C10D10E10F10G10"
270 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN40ELSE270
280 IFSTRIG(0)THEN290ELSE280
290 PLAY"V12O5C10D10E10C10E10C10E10F10G1
0F10E10D10C10","V10O4C10E10G10E10C10E10G
10E10C10D10E10F10G10"
300 IFPLAY(0)=-1THEN300
310 X=128:Y=39:X1=128:Y1=31:V=-8:W=0:Z=7
:V1=-8:W1=0:Z1=7:P=0:P1=0
320 PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:PUTSPRITE1,(X1,
Y1),9,0:GOSUB550
330 S=STICK(0):IFS<>0THEN360
340 FORI=0TO25:NEXT:X=X+V:Y=Y+W:A=VPEEK(
&H1800+X/8+4*(Y+1)):IFA=1THENX=X-V:Y=Y-W
:GOTO410ELSEIFA=22THENBEEP:P=P+1
350 IFP=4THEN490ELSE410
360 IFS=3THEN370ELSEIFS=7THEN390ELSE340
370 Z=Z+1:IFZ=9THENZ=1:GOTO380
380 V=((Z=8)+(Z=7)+(Z=6)-(Z=4)-(Z=3)-(Z=
2))*8:W=((Z=1)+(Z=2)-(Z=4)-(Z=5)-(Z=6)+(
Z=8))*8:GOTO340
390 Z=Z-1:IFZ=0THENZ=8:GOTO400
400 V=((Z=8)+(Z=7)+(Z=6)-(Z=4)-(Z=3)-(Z=
2))*8:W=((Z=1)+(Z=2)-(Z=4)-(Z=5)-(Z=6)+(
Z=8))*8:GOTO340
410 S1=STICK(1):IFS1<>0THEN440
420 FORI=0TO25:NEXT:X1=X1+V1:Y1=Y1+W1:A=
VPEEK(&H1800+X1/8+4*(Y1+1)):IFA=1THENX1=
X1-V1:Y1=Y1-W1:GOTO320ELSEIFA=22THENBEEP
:P1=P1+1
430 IFP1=4THEN500ELSE320
440 IFS1=3THEN450ELSEIFS1=7THEN470ELSE42
0
450 Z1=Z1+1:IFZ1=9THENZ1=1:GOTO460
460 V1=((Z1=8)+(Z1=7)+(Z1=6)-(Z1=4)-(Z1=
3)-(Z1=2))*8:W1=((Z1=1)+(Z1=2)-(Z1=4)-(Z
1=5)-(Z1=6)+(Z1=8))*8:GOTO420
470 Z1=Z1-1:IFZ1=0THENZ1=8:GOTO480
480 V1=((Z1=8)+(Z1=7)+(Z1=6)-(Z1=4)-(Z1=
3)-(Z1=2))*8:W1=((Z1=1)+(Z1=2)-(Z1=4)-(Z
1=5)-(Z1=6)+(Z1=8))*8:GOTO420
490 PLAY"V12O5G3C10D10E10F10G10A10G10F10
E10F10E10D10E10D10C10","V10O4G3C10D10E10
F10G10A10G10F10E10F10E10D10E10D10C10":LO
CATE7,10:PRINT"◆◆ PLAYER1 WIN ◆◆":GOTO51
0
500 LOCATE7,10:PRINT"◆◆ PLAYER2 WIN ◆◆":
PLAY"V12O5F10E10D10C10D10E10F10E10D10C10
O4B10O5C10D10","V10O4F10E10D10C10D10E10F
10E10D10C10O3B10O4C10D10"
510 PUTSPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209
)
520 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN40ELSE520
530 DATA3C,7A,FD,FF,FF,FF,7E,3C
540 DATAFE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,00
550 SOUND0,95:SOUND1,8:SOUND2,0:SOUND3,0
:SOUND4,0:SOUND5,0:SOUND6,0:SOUND7,62:SO
UND8,16:SOUND10,0:SOUND10,0:SOUND11,35:S
OUND12,0:SOUND13,13:RETURN
```

エビルスピリット2 LIST

```
10 '●●●● Floater ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 DEFINT A-Z:SCREEN 1,0,0:WIDTH32
30 KEYOFF:COLOR 1,15,15:FOR I=0 TO 8
40 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("0024247EDBDB7
E00",I*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$
50 FOR I=1 TO 9:C=ASC(MID$("ｱｲｳｴｵｸﾀﾁﾈ",I,1
))*8:READ V$:FOR V=0 TO 31
60 VPOKE C+V,VAL("&H"+MID$(V$,V*2+1,2))
70 NEXT V,I:FOR I=0 TO 3
80 READ B:VPOKE 8214+I,B:NEXT
90 X=16:Y=13:T=1:M=100:W=13:CLS
100 LOCATE 1,2:PRINT STRING$(30,"*")
110 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(30,"*")
120 FOR I=1 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT "*";
130 LOCATE 31,I:PRINT "*";:NEXT
140 IF T=10 THEN 480
150 FOR I=0 TO 7:A=RND(1)*29+2
160 B=RND(1)*20+2:LOCATE A,B:PRINT "*"
170 NEXT:FOR I=0 TO 4:A=RND(1)*26+2
180 B=RND(1)*20+2:LOCATE A,B:PRINT"ｸｸｸ"
190 NEXT:FOR I=0 TO 10:A=RND(1)*29+2
200 B=RND(1)*20+2:LOCATE A,B:PRINT "ｱ"
210 NEXT:A=RND(1)*29+2:B=RND(1)*20+2
220 LOCATE A,B:PRINT "ﾈ"
230 VPOKE 6176+X+Y*32,184
240 PLAY"S9M3000T200O7L8CEDE4D4C4G4"
250 IF PLAY(0)<>0 THEN 250
260 VPOKE 6144+X+Y*32,32
270 LOCATE2,0:PRINTUSING "まぢっく ###";M
280 LOCATE13,0:PRINTUSING "すこあ #####";S
290 LOCATE23,0:PRINTUSING "すてぇぢ ##";T
300 J=STICK(0)
310 X=X+(J=7ANDX>2)-(J=3ANDX<30)
320 IF STRIG(0)ANDM>0ANDY>1 THEN Y=Y-2:M=M
-1
330 VD=VPEEK(6176+X+Y*32)
340 IF VD<>184ANDY<22 THEN Y=Y+1
350 VS=VPEEK(6144+X+Y*32)
360 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),W
370 IF VS=32 THEN 270
380 IF VS=42 THEN 430
390 IF VS=200 THEN PLAY"O8C4ED":M=M+50
400 IF VS=177 THEN PLAY"O4AF":S=S+10:P=P+1
410 IF P>=10 THEN VPOKE 6144+X+Y*32,32:S=S
+M:M=100:P=0:T=T+1:GOTO 140
420 GOTO 260
430 W=W-1:PLAY"O2EDEC2":IF W=10 THEN 440 E
LSE 270
440 LOCATE 11,10:PRINT" げぇむ おおばぁ "
450 PLAY"O3GEDFEDC2"
460 FOR I=0 TO 1:I=-(STICK(0)=5):NEXT
470 PUTSPRITE 0,(0,200):P=0:S=0:GOTO90
480 X=16:Y=20:PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),W
490 PLAY"T120L4O1EDCEG2"
500 IF PLAY(0)=0 THEN GOSUB730 ELSE 500
510 LOCATE23,0:PRINTUSING "すてぇぢ ##";T
520 LOCATE 8,2:PRINT" ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ "
530 LOCATE 8,3:PRINT"ｲｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｳ"
540 LOCATE 8,4:PRINT"ｲｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｳ"
550 LOCATE 8,5:PRINT"ｲｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｴｳ"
560 VPOKE 6144+X+Y*32,32
570 LOCATE 12,3:PRINT "ﾀ"
580 LOCATE 20,3:PRINT "ﾁ"
590 LOCATE 16,5:PRINT "ﾈ"
600 D=RND(1)*16+8:E=RND(1)*5
610 LOCATE D,6:PRINT STRING$(E,42)
620 LOCATE 0,6:PRINT CHR$(27)+"L"
630 LOCATE 0,6:PRINT STRING$(8,42)
640 LOCATE 25,6:PRINT STRING$(8,42)
650 J=STICK(0)
660 X=X+(J=7)-(J=3)
670 IF STRIG(0)ANDM>0 THEN Y=Y-2
680 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),W
690 VS=VPEEK(6144+X+Y*32)
700 IF VS=32 THEN Y=Y+1:GOTO 600
710 IF VS=200ANDY<=8 THEN 780
720 W=W-1:PLAY"T200L8O3FGFED":IF W=10 THEN
 440 ELSE 600
730 LOCATE 8,2:PRINT" ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ "
740 LOCATE 8,3:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
750 LOCATE 8,4:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
760 LOCATE 8,5:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
770 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
780 PLAY"T200L8O2CGCGCA4":S=S+1000
790 IF PLAY(0)=0 THEN GOSUB730 ELSE 790
800 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,1:PRINT CHR$(27
)+"L":PLAY"O1A"
810 IF PLAY(0)=0 THEN NEXT ELSE 810
820 LOCATE13,0:PRINTUSING "すこあ #####";S
830 LOCATE 0,21:PRINT STRING$(32,200)
840 FOR Y=40 TO 160:FOR I=0 TO 100:NEXT
850 PUTSPRITE 0,(128,Y),13:NEXT
860 FOR I=0 TO 4:READ EN$
870 LOCATE 9,6+I:PRINT EN$:NEXT I
880 FOR P=0 TO 7:READ P$(P):NEXT P
890 PLAY P$(0),P$(1):PLAY P$(2),P$(3)
900 PLAY P$(4),P$(5):PLAY P$(2),P$(3)
910 PLAY P$(4),P$(5):PLAY P$(6),P$(7)
920 IF PLAY(0)=0 THEN 930 ELSE 920
930 LOCATE 13,13:PRINT"THE END"
940 IF STRIG(0) THEN 950 ELSE 940
950 RX=RND(1)*32:RY=RND(1)*24:RC=RND(1)*15
:PUTSPRITE 0,(RX*8,RY*8),RC:GOTO 950
960 '●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
970 DATA3078DE7C6E3C2818,001F3B3F6F7DF7FF
980 DATA00F8FCDCFEF6FFFF,FFDFEFF9FFDFFBFF
990 DATAD6FFEFF7BFFDDFFF,007EF3FDFDFF7E00
1000 DATA3C7ECFCFFFFF7E3C,3C7EFFFFF3F37E3C
1010 DATA3C72FDFDFFFF7E3C,143,63,207,79
1020 DATA"EVIL SPIRIT  II","   -Floater-
 ",""," MUSIC        むっつ "," PROGRAM   きぃぃす "
1030 DATA"S13M300T100L4O4R4D2.RD2.RO3G1RRR
8O6D8E8F8","S13M300T100L4O3G8.G16G2.G8.G16
G2.G8.G16O4DC8D8E2D1"
1040 DATA"F2F8F8E8D8F.O5A.AO6D2D8C8O5B-8O6
C8O5F2.AB-.B-8B-8A8G8B-8","B-1A.A.AA1F1F1"
,"A.B-8A8R8GF.F8E6F6G6F.F8G6A6B-6O6C1CCDE"
,"E1F1F1G2.G8G8GRRR"
1050 DATA"F2F8F8G8E2.E8F8D8D2.R8D16E16F8E8
F8GF8GA1G1F1E2F2G1F1","O4C2.C8O3G1F8F2.RR1
O3E1E1C1D2C2E1F1"
```

恐怖のプログラム

恐怖のプログラム第3弾もなかなかユニーク。RUNさせても"OK"のプロンプトが出るだけ。変だな～と思って何かキーを押すと……。

実はこれ、ディスクステーションの2号にこっそりと入っていたもの。持っている人は"files"を取って確認してみてね！

```
10 ONSTOPGOSUB110:STOPON:KEYOFF
20 SCREEN 1,2:WIDTH32:LOCATE,,0
30 A$="":FORI=0TO27:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+
MID$("708888888887000FFFFFFFFFFFFFFF40
40485060504800",I*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(
0)=A$
40 B$="":FORI=0TO11:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+
MID$("427265616B2007696E203230",I*2+1,2)
)):NEXT
50 PUTSPRITE0,(0,-1),15,0
60 LOCATE0,1:A$=INPUT$(1):X=0:Y=0:XX=2:Y
Y=0
70 PUTSPRITE0,(X,Y-1),15,0
80 YY=YY+.5:X=X+XX:X=X*.98
90 Y=Y+YY:IFY>177THENY=177:YY=-YY*.8
100 GOTO70
110 LOCATE0,0:PRINTB$:LOCATE0,2
120 PUTSPRITE1,(X,Y-1),15,0
130 PUTSPRITE0,(0,7),15,0
140 A$=INPUT$(1):X=0:Y=8:XX=2:YY=0:STOPO
FF:RETURN70
```

ドント・フォロー・ミー LIST

```
10 SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:CLEAR1
00,&HCFFF:DEFINTA-Z:SPRITE$(1)=CHR$(8)+C
HR$(8)+"<<~■Bテ":SPRITE$(0)=CHR$(16)+CHR$
(16)+"88ココ■ヨ:":X=15:Y=13:V=130:E=&H188A:
F=499:G=70:ONSPRITEGOSUB60:SPRITEON
20 FORI=0TO&H18:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MI
D$("2180181100ED01550 1CD59002100ED11a018
01550 1CD5C00C9",I*2+1,2)):NEXTI:FORI=0TO
7:VPOKE1792+I,VAL("&H"+MID$("06083C767A7
E3C18",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HD000:VPOK
E&H201C,&H81:C=RND(-TIME)*10:CLS
30 FORI=0TO10:C=C+1:B=PEEK(C):IFB<GANDB>
50THENB=224ELSEB=254
40 VPOKEE+I,B:NEXTI:Z=USR(0):PUTSPRITE0,
(X*8,Y*8),10:A=VPEEK(6144+X+Y*32):IFA=22
4THEN60ELSEW=W+1:V=V+SGN(X-V/8)*5:PUTSPR
ITE1,(V,W*8),5:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3
)-(X<11)+(X>19):Y=Y+(S=1)-(S=5)-(Y<5)+(Y
>14):LOCATE10,1:PRINT"SCORE";W
50 IFW<FTHEN30ELSECLS:POKE&HD001,129-H:F
=F+500:G=G+10:IFH=0THENH=1:E=&H1895:GOTO
30ELSEH=0:E=&H188A:GOTO30
60 LOCATE10,20:PRINT"GAME OVER":BEEP:IFS
TRIG(0)THENRUNELSE60
```

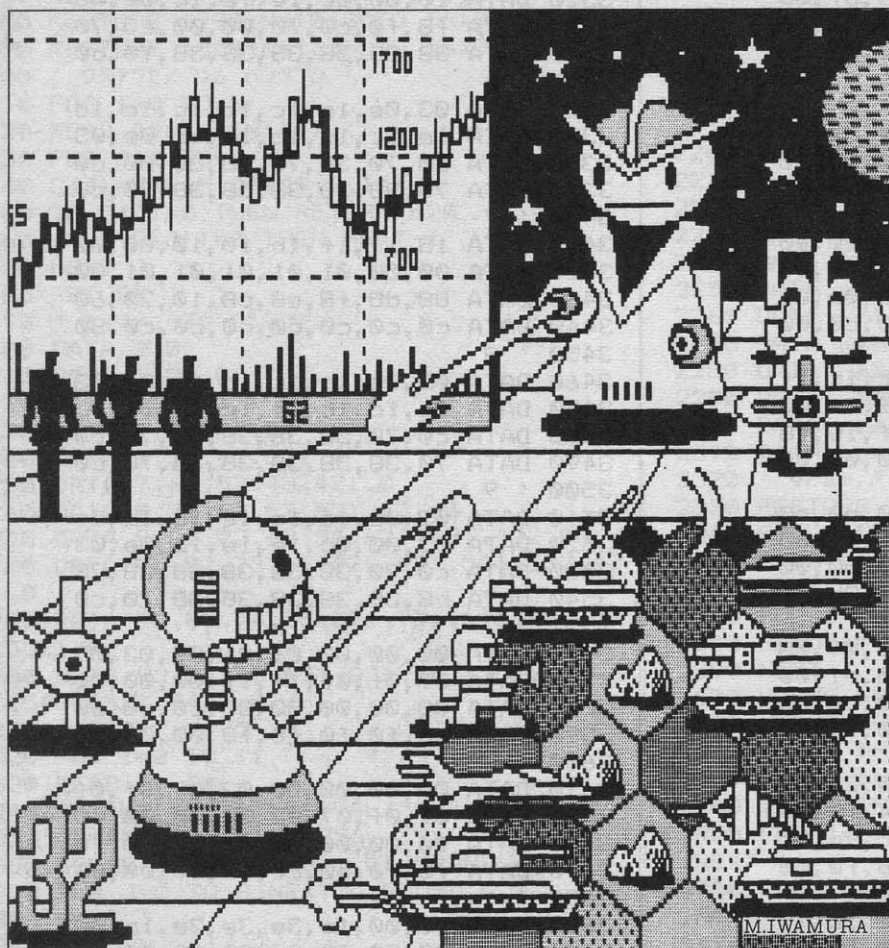
ストップ・ゲーム LIST

```
0 '――――― stop ―――――
10 KEY OFF:COLOR 15,12,7:SCREEN 1,2
20 WIDTH 32:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
30 DIM A(9),B(9),C(4),TL(1),P$(1)
40 GOSUB 2330
50 ' ｷｮｳｷﾞｼｬ ｾｯﾃｲ
60 CLS:SOUND 7,190
70 LOCATE 7,3:PRINT"ｨｪｬｮｰｲｴｶ ｸｺｼｾﾀﾞﾂﾄﾆ"
80 LOCATE 7,4:PRINT"ｩｫｭｯｱｳｵｷ ｹｻｽｿﾁﾃﾅﾇ"
90 LOCATE 13,8:PRINT"INPUT"
100 LOCATE 6,12:PRINT"YOU VS MSX .....[1
]"
110 LOCATE 6,14:PRINT"MAN VS MAN .....[2
]"
120 LOCATE 14,16:PRINT"[ ]";
130 LOCATE 15:A$=INPUT$(1)
140 IF A$<>"1" AND A$<>"2" GOTO 120
150 PRINT A$:M=VAL(A$)
160 IF M=1 THEN P$(0)="(Y O U)":P$(1)="(
M S X)"
170 IF M=2 THEN P$(0)="(WHITE)":P$(1)="(
R E D)"
180 LOCATE 5,20:PRINT"HIT SPACE OR TRIGG
ER."
190 IF STRIG(0) THEN S=0:GOTO 240
200 IF STRIG(1) THEN S=1:GOTO 240
210 IF STRIG(2) THEN S=2:GOTO 240
220 GOTO 190
230 ' ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
240 CLS:TL(0)=0:TL(1)=0
250 R=0:P=INT(RND(1)*2):Q=P
260 GOSUB 1980
270 GOSUB 2060:SC=45
280 FOR I=1 TO 9:A(I)=I:NEXT I
290 RESTORE 1910:GOSUB 1820
300 FOR I=0 TO 10
310 LOCATE 3+Q*19,2:PRINT SPC(7);
320 FOR K=0 TO 100:NEXT K
330 LOCATE 3+Q*19:PRINT P$(Q)
340 FOR K=0 TO 100:NEXT K
350 NEXT I
360 ' ｻｲｺﾛ ﾏﾜﾙ
370 FOR K=0 TO 1000:NEXT K
380 FOR I=0 TO 50
390 FOR J=0 TO I*5:NEXT J
400 SOUND 0,170:SOUND 1,0:SOUND 8,12
410 S1=INT(RND(1)*6)+1:PUT SPRITE 1,(104
,63),1-(S1=1)*5,S1
420 S2=INT(RND(1)*6)+1:PUT SPRITE 2,(136
,63),1-(S2=1)*5,S2
430 SOUND 8,0:NEXT I
440 SOUND 0,85:SOUND 8,12:FOR K=0 TO 100
```

```
:NEXT K:SOUND 8,0
450 SA=S1+S2:GOSUB 1480
460 IF M=1 AND Q=1 GOTO 700
470 ' ｽｳｼﾞｦ ｴﾗﾌﾞ
480 T=0:FOR I=1 TO 9
490 IF A(I) THEN F=A(I):GOTO 510
500 NEXT I
510 PUT SPRITE 0,(F*24,143),7,0
520 FOR K=0 TO 100:NEXT K
530 IF STRIG(S) GOTO 610
540 ST=STICK(S):IF ST=0 GOTO 530
550 CS=(ST=7)-(ST=3)
560 F=F+CS-(CS=0)
570 IF F>9 THEN F=1
580 IF F<1 THEN F=9
590 IF A(F)=0 GOTO 560 ELSE 510
600 ' ｽﾗｲﾄﾞ ｱｹﾞｻｹﾞ
610 GOSUB 1370
620 T=T+F
630 IF T=SA GOTO 770
640 IF T<SA GOTO 560
650 FOR F=1 TO 9
660 IF B(F) THEN GOSUB 1260
670 NEXT F
680 GOTO 480
690 ' MSXﾉ ｻｼｶﾀ
700 FOR K=0 TO 500:NEXT K
710 FOR H=1 TO L:F=C(H)
720 PUT SPRITE 0,(F*24,143),7,0
730 FOR K=0 TO 1000:NEXT K
740 GOSUB 1370
750 NEXT H
760 ' ﾉｺﾘｽｳ ｻﾝｼｭﾂ
770 FOR I=1 TO 9
780 SC=SC-B(I):B(I)=0
790 NEXT I
800 IF SC>1 GOTO 370
810 ' ｻｼｵﾜﾘ ﾃﾝｽｳ ﾋｮｳｼﾞ
820 FOR K=0 TO 1000:NEXT K
830 RESTORE 1940:GOSUB 1820
840 X=8+Q*19:Y=4+R:PO=SC:GOSUB 1180
850 TL(Q)=TL(Q)+SC
860 Y=10:PO=TL(Q):GOSUB 1180
870 Q=Q XOR 1
880 IF Q=P THEN R=R+1:GOTO 930
890 IF R=4 AND TL(P)<TL(Q) GOTO 920
900 IF R=4 AND TL(P)>TL(Q)+43 GOTO 920
910 GOTO 930
920 X=8+Q*19:Y=8:PO=0:R=5:GOSUB 1180
930 FOR K=0 TO 2000:NEXT K
940 IF R<5 GOTO 270
950 ' ｶﾁﾏｹ ﾊﾝﾃｲ
960 PUT SPRITE 1,(104,208)
970 IF TL(0)<TL(1) THEN A$="さしすく":GOTO 1
000
980 IF TL(0)>TL(1) THEN A$=">せしそ":GOTO 1
000
990 A$="さすせそ"
1000 LOCATE 12,7:PRINT"♦♦♦♦♦♦♦♦"
1010 LOCATE 12:PRINT"♦WINNER♦"
1020 LOCATE 12:PRINT"♦ ";A$;" ♦"
1030 LOCATE 12:PRINT"♦♦♦♦♦♦♦♦"
1040 IF INKEY$<>"" GOTO 1040
1050 ' ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ
1060 LOCATE 6,23:PRINT SPC(21);
1070 FOR K=0 TO 100
1080 IF STRIG(S) GOTO 60
1090 NEXT K
1100 LOCATE 6:PRINT"HIT SPACE OR TRIGGER
.";
1110 FOR K=0 TO 100
1120 IF STRIG(S) GOTO 60
1130 NEXT K
1140 IF INKEY$="" GOTO 1060
1150 COLOR 15,4,7:SCREEN 0
1160 END
1170 ' ﾃﾝｽｳ ﾋｮｳｼﾞ
1180 FOR I=0 TO 5
1190 LOCATE X,Y:PRINT SPC(3);
1200 FOR K=0 TO 100:NEXT K
1210 LOCATE X:PRINT USING"###";PO
1220 FOR K=0 TO 100:NEXT K
1230 NEXT I
1240 RETURN
1250 ' ｽﾗｲﾄﾞ ｻｶﾞﾙ
1260 A(F)=B(F):B(F)=0:SOUND 8,12
1270 FOR I=0 TO 3
1280 FOR J=127+I*32 TO 158+I*32 STEP 8
1290 SOUND 0,J
1300 IF I=0 OR I=3 THEN A$="みみ" ELSE A$=
CHR$(195+F*4+I)+CHR$(197+F*4+I)
1310 LOCATE F*3,13+I:PRINT A$
1320 LOCATE F*3,17+I:PRINT"ああ"
1330 NEXT J,I
1340 PUT SPRITE 0,(F*24,143),7,0
1350 SOUND 8,0:RETURN
1360 ' ｽﾗｲﾄﾞ ｱｶﾞﾙ
1370 B(F)=A(F):A(F)=0:SOUND 8,12
1380 PUT SPRITE 0,(F*24,209)
1390 FOR I=0 TO 3
1400 FOR J=254-I*32 TO 223-I*32 STEP -8
1410 SOUND 0,J
1420 A$=CHR$(163-I)+CHR$(167-I)
1430 LOCATE F*3,16-I:PRINT"ああ"
1440 LOCATE F*3,20-I:PRINT A$
1450 NEXT J,I
1460 SOUND 8,0:RETURN
1470 ' ｻｲﾉﾒ ｲｷｻｷ
1480 ON SA-1 GOTO 1490,1500,1510,1520,15
30,1540,1550,1560,1570,1580,1590
1490 RESTORE 1700:N=1:GOTO 1610
1500 RESTORE 1710:N=2:GOTO 1610
1510 RESTORE 1720:N=2:GOTO 1610
1520 RESTORE 1730:N=3:GOTO 1610
1530 RESTORE 1740:N=4:GOTO 1610
1540 RESTORE 1750:N=5:GOTO 1610
```

```
1550 RESTORE 1760:N=6:GOTO 1610
1560 RESTORE 1770:N=8:GOTO 1610
1570 RESTORE 1780:N=9:GOTO 1610
1580 RESTORE 1790:N=10:GOTO 1610
1590 RESTORE 1800:N=12:GOTO 1610
1600 ' クミアワセノ ウム ハンタ゛ン
1610 FOR I=0 TO N
1620 READ A$:L=LEN(A$)
1630 FOR J=1 TO L
1640 C(J)=VAL(MID$(A$,J,1))
1650 IF C(J)=0 THEN RETURN 820
1660 IF A(C(J))=0 THEN NEXT I
1670 NEXT J
1680 RETURN
1690 ' サイノメニ アウ クミアワセ
1700 DATA 2,0
1710 DATA 3,21,0
1720 DATA 4,31,0
1730 DATA 5,41,32,0
1740 DATA 6,51,42,321,0
1750 DATA 7,61,52,43,421,0
1760 DATA 8,71,62,53,521,431,0
1770 DATA 9,81,72,63,54,621,531,432,0
1780 DATA 91,82,73,64,721,631,541,532,43
21,0
1790 DATA 92,83,74,65,821,731,641,632,54
2,5321,0
1800 DATA 93,84,75,921,831,741,732,651,6
42,543,6321,5421,0
1810 ' オンカ゛ク エンソウ
1820 FOR I=0 TO 11
1830 READ A$,B$
1840 A=VAL("&h"+A$):B=VAL("&h"+B$)
1850 A0=AMOD256:A1=A¥256
1860 SOUND 0,A0:SOUND 1,A1:SOUND 8,12
1870 FOR J=0 TO B:NEXT J:SOUND 8,0
1880 NEXT I
1890 RETURN
1900 ' サウント゛ テ゛ータ
1910 DATA 11d,80,11d,40,11d,40,11d,100
1920 DATA 0,80,11d,80,fe,80,e3,80
1930 DATA d6,80,d6,40,d6,40,d6,100
1940 DATA 11d,80,11d,40,11d,40,11d,100
1950 DATA 0,80,140,80,153,80,17d,80
1960 DATA 1ac,80,1ac,40,1ac,40,1ac,100
1970 ' カ゛メン ウエ ヒョウシ゛
1980 RESTORE 2120
1990 FOR I=2 TO 10
2000 READ A$:LOCATE 2,I:PRINT A$
2010 NEXT I
2020 LOCATE 3,2:PRINT P$(0);
2030 LOCATE 22:PRINT P$(1)
2040 RETURN
2050 ' カ゛メン シタ ヒョウシ゛
2060 RESTORE 2220
2070 FOR I=12 TO 21
2080 READ A$:LOCATE 2,I:PRINT A$
2090 NEXT I
2100 RETURN
2110 ' カ゛メン ウエ テ゛ータ
2120 DATA"                イエヤヨーイエカ"
2130 DATA ────────── ウオユッアウオキ ──────────
2140 DATA SET 1           クコシセタツトニ SET 1
2150 DATA"    2           ケサスソチテナヌ     2"
2160 DATA"    3                            3"
2170 DATA"    4           ぃぃぃぃぃぃぃぃ     4"
2180 DATA"    5           ぃみみぃぃみみぃ     5"
2190 DATA ────────── ぃみみぃぃみみぃ ──────────
2200 DATA TOTAL           ぃぃぃぃぃぃぃぃ TOTAL
2210 ' カ゛メン シタ テ゛ータ
2220 DATA ぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃ
2230 DATA ぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃ
2240 DATA ぃネハぃフホぃミメぃヤヨぃリレぃワ゛ぃたつぃとにぃねはぃ
2250 DATA ぃノヒぃヘマぃムモぃユラぃルロぃン゜ぃちてぃなぬぃのひぃ
2260 DATA ぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃみみぃ
2270 DATA ぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃ
2280 DATA ぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃ
2290 DATA ぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃ
2300 DATA ぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃああぃ
2310 DATA ぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃ
2320 ' Vram テーフ゛ル
2330 RESTORE 2550
2340 FOR I=&H4D8 TO &H75F
2350 READ A$:VPOKE I,VAL("&h"+A$)
2360 NEXT I
2370 FOR I=&H3800 TO &H38DF
2380 READ A$:VPOKE I,VAL("&h"+A$)
2390 NEXT I
2400 VPOKE &H2010,&H6A
2410 VPOKE &H2011,&HAA
2420 VPOKE &H2012,&H44
2430 VPOKE &H2014,&H6F
2440 VPOKE &H201E,&HFF
2450 FOR I=&H2015 TO &H2018:VPOKE I,&H1C
:NEXT I
2460 FOR I=&H2019 TO &H201D:VPOKE I,&H1F
:NEXT I
2470 FOR I=&H180 TO &H187
2480 V=VPEEK(&HF8+I):VPOKE I,V
2490 NEXT I
2500 FOR I=&H180 TO &H2D7
2510 V=VPEEK(I):VPOKE I,(V OR V¥2)
2520 NEXT I
2530 RETURN
2540 ' <==>
2550 DATA 1c,38,7f,ff,7f,38,1c,00
2560 DATA 00,00,ff,ff,ff,00,00,00
2570 DATA 1c,38,f0,e0,f0,38,1c,00
2580 DATA e0,70,3f,1f,3f,70,e0,00
2590 DATA e0,70,f8,fc,f8,70,e0,00
2600 ' st
2610 DATA 00,00,00,00,00,07,0c,07
2620 DATA 00,0f,00,0f,01,01,01,01
2630 DATA 00,07,0c,0c,0c,07,00,0f
2640 DATA 0c,0f,0c,0c,00,00,00,00
2650 ' op
2660 DATA 00,00,00,00,00,f0,00,e0
2670 DATA 30,e0,00,f0,80,80,80,80
2680 DATA 00,e0,30,30,30,e0,00,e0
2690 DATA 30,e0,00,00,00,00,00,00
```

```
2700 ' S
2710 DATA 0f,38,60,60,78,3e,3f,1f
2720 DATA 07,01,80,c0,e0,f8,8f,00
2730 DATA c4,7c,1c,0c,04,00,80,e0
2740 DATA f0,f0,78,18,18,70,c0,00
2750 ' T
2760 DATA 7f,e3,c3,83,83,07,07,07
2770 DATA 07,07,0e,0e,0e,0e,3f,00
2780 DATA fc,8e,86,84,84,00,00,00
2790 DATA 00,00,00,00,00,00,80,00
2800 ' O
2810 DATA 07,1c,38,70,70,f0,e0,e0
2820 DATA e0,e0,e0,70,70,38,0f,00
2830 DATA e0,38,1c,1c,0e,0e,0e,0e
2840 DATA 0e,1e,1c,1c,38,70,c0,00
2850 ' P
2860 DATA 3f,0e,0e,0e,0e,1c,1c,1f
2870 DATA 1c,1c,38,38,38,38,fe,00
2880 DATA fc,0e,07,07,07,0f,1e,f8
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2900 ' G
2910 DATA 07,1c,38,70,70,f0,e0,e0
2920 DATA e0,e0,e0,70,70,38,0f,00
2930 DATA c4,7c,1c,0c,04,00,00,00
2940 DATA fe,38,38,78,78,e8,8b,00
2950 ' A
2960 DATA 01,01,03,03,05,05,09,08
2970 DATA 10,1f,20,20,40,c0,e1,00
2980 DATA 80,80,80,c0,c0,c0,c0,e0
2990 DATA e0,e0,e0,70,70,70,fd,00
3000 ' M
3010 DATA 7c,1c,1c,1c,1c,2e,2e,2e
3020 DATA 2f,2f,46,46,44,44,f0,00
3030 DATA 0f,1e,2e,2e,4e,5c,9c,9c
3040 DATA 1c,1c,38,38,38,38,fe,00
3050 ' E
3060 DATA bf,0e,0e,0e,0e,1c,1c,1f
3070 DATA 1c,1c,38,38,38,38,ff,00
3080 DATA fe,07,03,01,11,10,30,f0
3090 DATA 60,20,22,02,06,0e,fc,00
3100 ' 1
3110 DATA 01,03,05,01,01,01,01,01
3120 DATA 01,01,01,01,01,01,01,07
3130 DATA c0,c0,c0,c0,c0,c0,c0,c0
3140 DATA c0,c0,c0,c0,c0,c0,c0,f0
3150 ' 2
3160 DATA 03,0e,1c,1e,1e,0c,00,00
3170 DATA 01,02,04,0f,1f,1f,13,11
3180 DATA c0,70,38,38,38,38,38,70
3190 DATA c0,00,00,08,c8,f8,f0,e0
3200 ' 3
3210 DATA 03,0e,1c,1e,1e,0c,00,01
3220 DATA 00,00,0c,1e,1e,1c,0e,03
3230 DATA c0,70,38,38,38,38,70,c0
3240 DATA 70,38,38,38,38,38,70,c0
3250 ' 4
3260 DATA 01,01,02,02,04,04,04,08
3270 DATA 08,08,10,1f,00,00,00,03
3280 DATA e0,e0,e0,e0,e0,e0,e0,e0
3290 DATA e0,e0,e0,f8,e0,e0,e0,f8
3300 ' 5
3310 DATA 1f,1f,1f,1f,10,10,13,1c
3320 DATA 10,00,0c,1e,1e,1c,0e,03
3330 DATA f8,f0,c0,00,00,00,c0,70
3340 DATA 38,38,38,38,38,38,70,c0
3350 ' 6
3360 DATA 03,0e,1c,1c,1c,1c,1c,1d
3370 DATA 1e,1c,1c,1c,1c,1c,0e,03
3380 DATA c0,70,38,78,78,30,00,c0
3390 DATA 70,38,38,38,38,38,70,c0
3400 ' 7
3410 DATA 13,17,1f,1b,10,10,00,00
3420 DATA 00,00,01,01,01,01,01,00
3430 DATA 88,d8,f8,e8,c8,10,20,60
3440 DATA c0,c0,c0,c0,c0,c0,c0,80
3450 ' 8
3460 DATA 03,0e,1c,1c,1c,1c,0e,03
3470 DATA 0e,1c,1c,1c,1c,1c,0e,03
3480 DATA c0,70,38,38,38,38,70,c0
3490 DATA 70,38,38,38,38,38,70,c0
3500 ' 9
3510 DATA 03,0e,1c,1c,1c,1c,1c,0e
3520 DATA 03,00,0c,1e,1e,1c,0e,03
3530 DATA c0,70,38,38,38,38,38,78
3540 DATA b8,38,38,38,38,38,70,c0
3550 ' ^
3560 DATA 00,00,00,01,01,03,03,07
3570 DATA 07,0f,0f,1f,1f,00,00,00
3580 DATA 00,00,00,80,80,c0,c0,e0
3590 DATA e0,f0,f0,f8,f8,00,00,00
3600 ' ・
3610 DATA 00,00,00,00,03,07,0f,0f
3620 DATA 0f,0f,07,03,00,00,00,00
3630 DATA 00,00,00,00,c0,e0,f0,f0
3640 DATA f0,f0,e0,c0,00,00,00,00
3650 '・ ・
3660 DATA 00,00,1c,3e,3e,3e,1c,00
3670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
3680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
3690 DATA 00,38,7c,7c,7c,38,00,00
3700 '・・・
3710 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03
3720 DATA 03,01,18,3c,3c,18,00,00
3730 DATA 00,00,18,3c,3c,18,80,c0
3740 DATA c0,80,00,00,00,00,00,00
3750 ': :
3760 DATA 00,00,18,3c,3c,18,00,00
3770 DATA 00,00,18,3c,3c,18,00,00
3780 DATA 00,00,18,3c,3c,18,00,00
3790 DATA 00,00,18,3c,3c,18,00,00
3800 ':・:
3810 DATA 00,00,18,3c,3c,18,01,03
3820 DATA 03,01,18,3c,3c,18,00,00
3830 DATA 00,00,18,3c,3c,18,80,c0
3840 DATA c0,80,18,3c,3c,18,00,00
3850 ':::
3860 DATA 00,18,3c,3c,18,00,18,3c
3870 DATA 3c,18,00,18,3c,3c,18,00
3880 DATA 00,18,3c,3c,18,00,18,3c
3890 DATA 3c,18,00,18,3c,3c,18,00
```

EDITORIAL

次号では、シミュレーションゲームを徹底的に特集してみようと思う。またシミュレーションがらみとして実用オリジナルプログラムもご紹介する予定だぞ。ゲームと実用の2本立て特集。

STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人・編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ ―― 宮野　洋美　藪　暁彦　金井　哲夫
金矢八十男　田中富美子　新井　創士
船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子
水野　霙治　浜村　弘一　伊東　みか
下山　牧子　金田一　健　高橋久美子
渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和
宮地　千里　大塚由利子　川村　篤
入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏
鈴木　弘明　都竹　喜寛　二木　康夫
斉藤　伸　鈴木　賢一　森本　真理
渡辺　江里　本田　文貴　江守　依子
中村　優子　清水早百合　小倉　倫子
松本　隆一　高橋　敦子　田川　実
菅沢美佐子　柴田　英春　野田　稔
制作スタッフ ―― 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸
田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子
刑部　仁　小山　俊介　小林　昌子
河野　輝幸　前田実穂子
編集協力 ―― 上野　利幸　山口　裕生　青柳　昌行
田中　芳洋　土方　幸和　林　大紋
可徳　剛　高橋　義信　渋谷　洋一
川村　和弘　伊藤　裕　藤高　信博
斉藤　裕史　折原　光治　三井　徳久
神谷　正樹　大森　穂高　三須　隆弘
山田　裕司　鳥田　雄人　下田　春彦
小栗　恭也　林　英明　小林　仁
角　克彦　服部　浩章　布施　哲也
梶原　智　中本　妃香　美村　孝之
山本伊知郎　深水　司　荻野　和子
山口　政司　山本　正代　藤田　雅之
白尾　隆明　管野多希子　野口　豊
制作協力 ―― 三輪　悦子　スタジオB4　CYGNUS
渡辺　葉子　秋本由喜子　内山　泰秀
高橋　由佳　下田佳代子　佐藤　卓
斉藤　大助　内藤　智志　樋口　陽子
鶴谷　孝子　池上　朋子　安田　稔
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　桜　玉吉　桜沢エリカ
宮嶋美奈子　もろが　卓　及川　達郎
大賀　葉子　岩村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

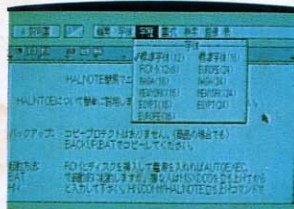
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし。会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 3月号は2月8日発売！ 予価530円

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作画機能の本格装備。

日本語ワードプロセッサ

連文節変換（2文節最長一致法）ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力は、ひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作画機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。

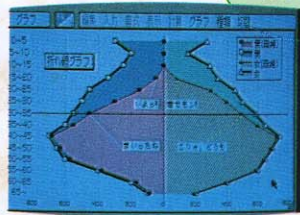
●日本語ワープロはHALNOTE 3点セット29,800円に含まれています。

表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

近日発売

横は32項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたちどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。
また、関数式の定義も可能で高度な計算が行なえます。

●オプション（表計算ソフト）GCALC（ジーカルク）…HNS-104・14,800円

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

カード型データベースソフト GCARD ジーカード

新発売

住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

●オプション（データベース作成ソフト）GCARD（ジーカード）HNS-103・12,800円

MSX2用統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTE用　ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE（ニュートラックボール コボウズ）」が用意されています。
マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。
HTB-60・14,800円

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

統合化ソフトが完成領域へ。

（HALNOTEの基本機能）

デスクトップバインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール

図形プロセッサ

方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力ドローイング機能。

デスクアクセサリ

カレンダー（スケジューラー）、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用可能。

日本語ワードプロセッサ

HNS-100 ハルノート3点セット 29,800円

（アプリケーションソフト）

ネットワークへの参加や、図形データの通信が楽しめる。

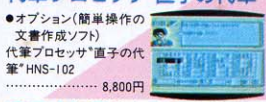
図形通信プロセッサGterm（ジーターム）

●オプション（パソコン通信用ソフト）
図形通信プロセッサ G term（ジーターム）
HNS-101………10,000円

※このソフトを使うにはモデムカートリッジが必要です。

ビジネスから個人用まで、欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ"直子の代筆"

●オプション（簡単操作の文書作成ソフト）
代筆プロセッサ"直子の代筆"HNS-102
………8,800円

GCALC（ジーカルク）
GCARD（ジーカード）

※アプリケーションソフトを使うにはHALNOTEカートリッジが必要です。

2

昭和64年2月1日発行 第7巻 第2号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・4505（編集部）

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-02

特別定価 530円